
本期焦点：蜘蛛侠登场——AMD Spider平台测试
零售5元
Popsoft
电脑应用和娱乐的第一选择
大众软件®
2008年 半月刊 总第261期
www.popsoft.com.cn
04
新年到梦想有礼
新服开周周惊喜
梦想世界
在线
www.henhaoji.com
2.0时代的
P22
WEB2.0时代的
共享悖论
值得为DirectX 10花更多的钱吗？
——DirectX 10与9游戏画面对比研究
P47
DircetX 10与9游戏
画面对比研究
幻想三国志4
P103
《幻想三国志4》
全剧情攻略
ISSN 1007-0060
04>
9 771007 006005
多益網絡
www.henhaoji.com
广州金山多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com 客服电话：020-61016870 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com


封印传说

CONTENTS 目录

2008年第04期 总第261期

04
2008
本期推荐

网络时代

道魔相争

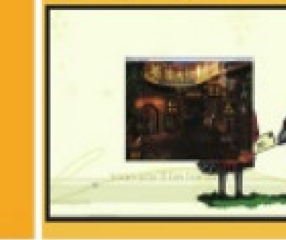


——网络垃圾信息与过滤

各种垃圾邮件早已成公害，此外各种各样的网络垃圾信息也让人困扰，聊天时的骚扰信息……

实用软件

回味老游戏



——Vista下的老游戏新玩

要在Vista下享受老游戏，就只能靠游戏Fans的积极性自己解决遇到的问题。

在线争锋

“真人通缉令”的怨念



在游戏米果发布了“真人通缉令”后，命运似乎就格外与这家公司过不去，最近还有传言说米果已“濒临倒闭”。

评游析道

背靠背的战争

——FIFA和PES的新对抗

随着FIFA和PES两大系列最新一代的推出，老生常谈的两强对抗又开始了。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 祝佳音 李刚
本期责编 杨立
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
北京盛通印刷股份有限公司

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2008年02月16日
零 售 价 人 民 币 5.00元
港　　币 20.00元
美　　元 4.95元
新加坡元 9.00元

新品初评

专题企划

网络时代

实用软件

硬件评析

应用心得

华硕推荐使用正版**Windows Vista® Home Premium**

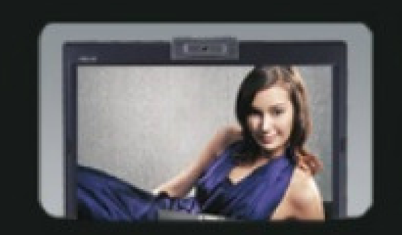
华硕F8P笔记本

真皮雅质 气韵尤生

英特尔™，
强劲电脑的芯！

华硕F8P真皮笔记本限量版

以黑色雕琢经典，ASUS F8P上选神秘尊贵黑色臻皮融入机身，大容量硬盘、指纹识别、高像素可旋转摄像头等诸多配置再现科技奢华，创造尊雅黑绸般非凡质感。



14.1寸绚丽宽屏匹配独立显示芯片，畅快游戏体验



精致真皮妆扮黑白双色，冬日温馨体验



130万像素可240度旋转摄像头，网络视频更多娱乐



华硕F8P笔记本采用英特尔®迅驰®处理器技术

编辑部报告

最爱“APPLE”

APPLE AIR出了。对于“苹果”的拥趸来说，APPLE AIR绝对不可以用一台笔记本来衡量与评判，它是工艺品，也是奢侈品。iPod、iPhone、APPLE AIR……在“苹果”的产品线上，与其说是技术引领了潮流，还不如说是时尚的元素在打扮着技术。也许很快在世界奢侈品的排行榜上将会出现一个新的类别——IT数码类，而“APPLE”也将会和Chanel、Tiffany、Louis Vuitton一样成为全球追捧的对象。

我的朋友cOMMANDO更是激动得文思泉涌，特意为APPLE AIR上市写下了一篇小说：

“……我们的结婚纪念日就要到了，我想把这台笔记本送给童彤，给她一个惊喜。但这台笔记本好贵，我们很穷，没有钱。我考虑了很久，决定去医院卖掉我身体中的一个肾，用换来的钱买下APPLE AIR，给童彤做礼物。当我捧着笔记本电脑回家的时候，看到童彤在家里等我，她的右手包着纱布。我这才知道，她为了给我结婚纪念日礼物，卖掉了她使用键盘和新型触摸板的右手，给我买了一个白金肾托架。我们深情地彼此望着，被伟大的爱情感动了……”

我被这伟大的爱感动得流泪，但我要说，他最爱的其实是“APPLE”。这篇小说也许会在后两期的杂志上出现，具体能否刊发还要看林晓姐姐的抉择了。

King@popsoft.com.cn

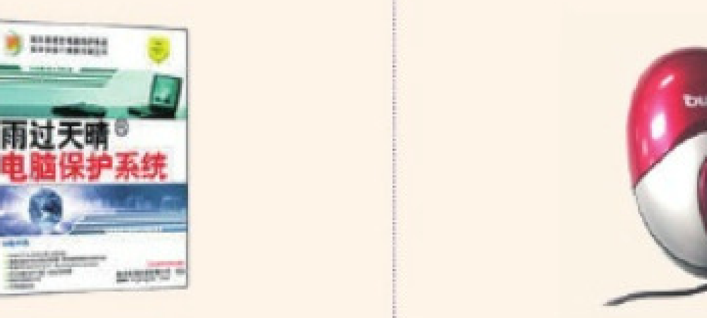
期望完成于APPLE AIR

下期预告

新品初评：采用英特尔至尊处理器的笔记本电脑
网络时代：“三八”女性专题
在线争锋：本刊记者珠海西山居独家探营
攻城略地：宇宙战争——地球突袭战

★读者回函卡幸运读者获奖名单★

TOP TEN投票幸运读者				评刊幸运读者			
吉林	张 健	浙江	王 芸	新疆	钱鸿远	河北	张嘉宁
广东	陈维坚	天津	赵 巍	山东	赵江美	湖北	邱 潜
山西	曹庆东	甘肃	曲 波	江苏	武 江	上海	霍 达
上海	舒云峰	贵州	董 华	辽宁	齐昌盛	四川	段远超
重庆	孔淑明	广东	孙明泉	江西	翟智亮	辽宁	王 珂



奖品为
奖品为雨过天晴电脑保护系统一套

奖品为
奖品为BenQ M101乖乖鼠一只

（奖品以实物为准，奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未收到，本刊不负责补寄）



上海大学CIA游戏影视动画 2008年春季班开始招生

——北京奥运年闭门修炼，投身热门的数字艺术行业

技术功底源于系统教学

近年，随着动漫、游戏、时尚设计等产业的热门，数字艺术成为一个专门的新兴学科，相关人才更是供不应求。如何加入这些热门行业，如何拥有一技之长困扰着许多爱好者。上海大学CIA游戏影视动画一年全日制专业研修班将在08年春季招收第23期学生，对于学生家长而言，在奥运年用整年的时间在上海大学系统学习，在上海世博年前加入这一蓬勃发展的新兴行业，应该是个不错的选择。

上大CIA一年全日制专业研修班课程体系来源于CIA数码科技01年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。在经过上海大学5年的教学实践过程不断修改创新，已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系教学内容包括基础技能、专业软件工具、实训游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1080学时，接近普通大专三年的专业课教学时间。

成功源于学习

品牌领先源于不断进步



五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则：用重点大学的规范教育资源融合有优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。时间造就品牌。五年来，上大CIA已经开办了22期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班以及游戏程序班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业和各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生即将毕业，在学校组织的招聘会上，上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂。用人单位的认同、时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

作为行业的领先者，CIA数码科技出版的MAYA、3DMAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，并和上海多媒体设计与应用能力考核办公室合作开发考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的主要课程的同步教学视频。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）。当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所授知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

14期毕业生：上海大学CIA影视游戏动画校友俱乐部的新军

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，五年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常有用的校友力量。历届CIA的校友，已形成了一个巨大的CG制作人才校友俱乐部。



金秋十月，昱泉、水晶石等50多家企业在上大延长路校区对CIA14期的毕业生进行了面试，又有50多名校友成为我们俱乐部的新军

【友情链接】

上大CIA第23期班将于08年2月底开学。

本期开设游戏影视动画、游戏设计与制作两个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时。计划招生共90名，走读住读均可。

凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。

报名电话：021－62539082

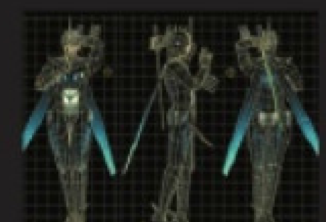
报名地址：上海市新闸路1220号上海大学成教学院B楼211室。

















2008年春季班

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十三期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间：**2008年2月28日**

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住读）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闸校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

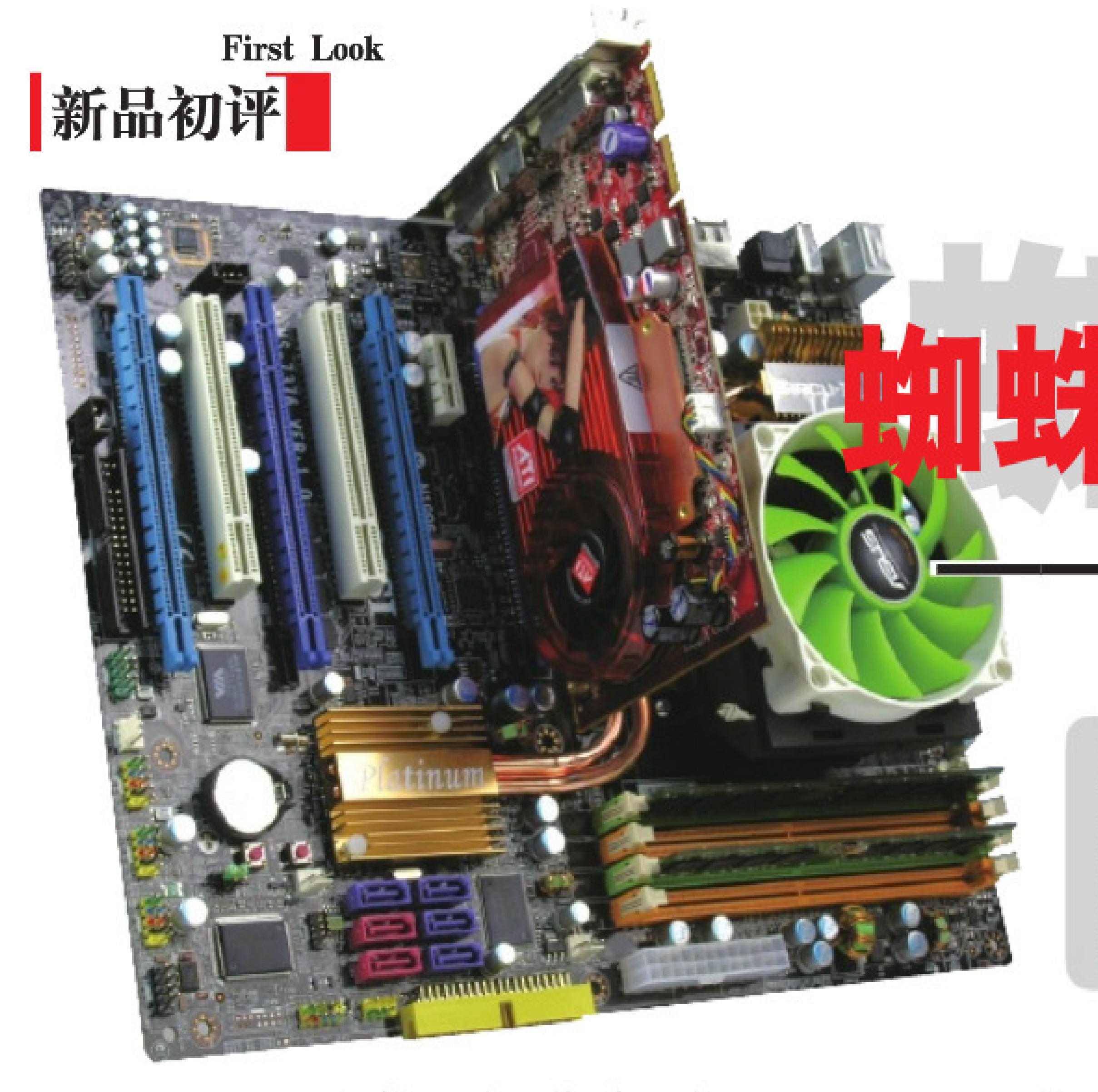
入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者：免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

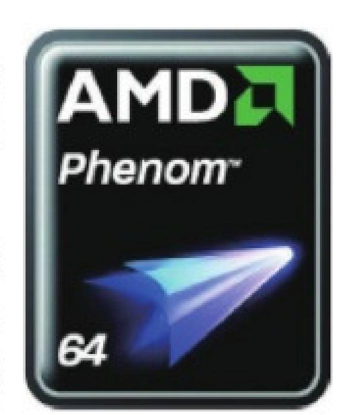


蜘蛛侠登场
——AMD Spider平台测试

■晶合实验室 壹分

厂商：超微电子（AMD）　上市状态：即将上市
参考价格：待定　咨询电话：800-830-5643
附件：说明书、驱动光盘等
推荐：追求性价比的用户

AMD最新推出的“蜘蛛平台”（Spider）是其平台化战略概念的第一炮，包含AMD羿龙系列处理器（Phenom 64）、AMD 790系列主板和RADEON HD3XXX系列显卡，是个人电脑历史上第一套明确地由特定型号的处理器、芯片组和显卡组成，并面向主流市场和多媒体应用领域的桌面平台系统。鉴于这是AMD与ATI合并之后推出的基于原生4核处理器的全新完整平台，标志着AMD正式从微处理器制造商转为整体化平台的提供者，因此从某种意义上来说，蜘蛛平台将成为个人电脑历史上又一个新的里程碑。本次由AMD提供的蜘蛛平台套装采用羿龙9900处理器＋微星K9A2 Paltinum主板＋公版RADEON HD 3650显卡的组合。



羿龙处理器标志

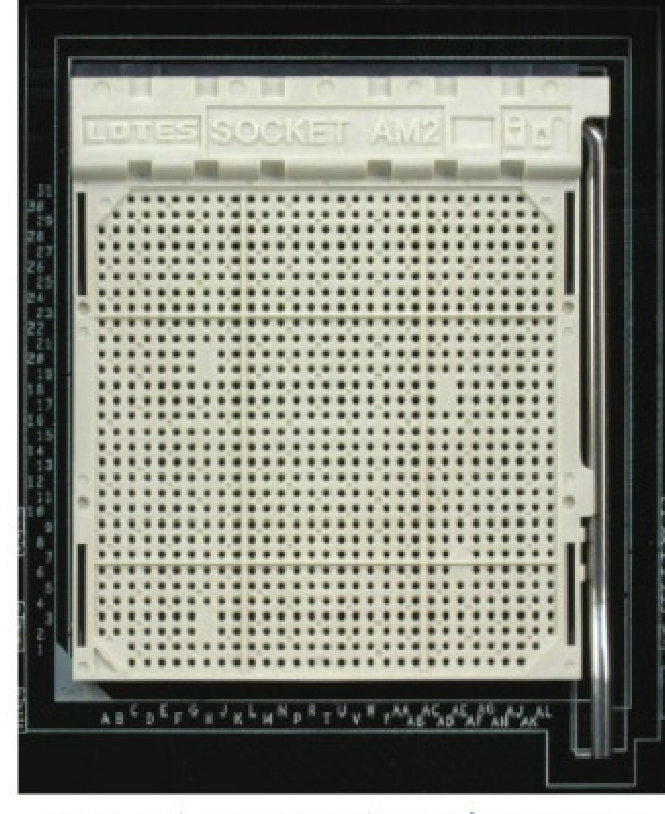
一、原生4核处理器——羿龙9900

羿龙处理器的核心代号为Agena，采用原生4核心设计（即在一个晶圆上集成4个核心），属于AMD第一代“Stars”处理器家族（AMD表示将于2008年发布第二代“Stars”家族产品），因此其标志中也新增了一个彗星的图案。送测的羿龙9900处理器是目前羿龙系列处理器中的最高型号，从处理器顶盖上激光蚀刻的信息可以看出是由德国德累斯顿工厂生产、在马来西亚完成封装的。它采用65nm工艺生产，Socket AM2+接口，拥有多达940个针脚；内部集成4.5亿个晶体管，处理器核心面积约285mm²；外频为200MHz，倍频为13×，主频达2.6GHz，具备4×512kB二级缓存以及2MB共享3级缓存；提供128位浮点运算单元，并支持SSE、SSE2、SSE3、SSE4A多媒体指令集和X86-64运算指令集。



羿龙9900处理器

相比目前英特尔的4核心处理器，羿龙的原生4核心设计使4个核心不用共享系统前端总线，虽然缓存的总容量（1、2、3级缓存容量的总和）不及对手，但通过“快速编码通道”、新添加的指令集（用于加密应用的LZCNT和POPCNT指令集）和新的SSE扩展指令集，仍可获得较高的工作效率（AMD K10处理器架构的详细分析参见本刊2007年第22期“硬件评析”栏目）。由于羿龙处理器所采用的Socket AM2+接口与Athlon 64 X2的AM2接口相同，因此蜘蛛平台的新主板可向下兼容较早的Athlon 64 X2处理器，而部分AM2接口主板也能支持羿龙处理器，对于部分升级用户而言是个好消息。



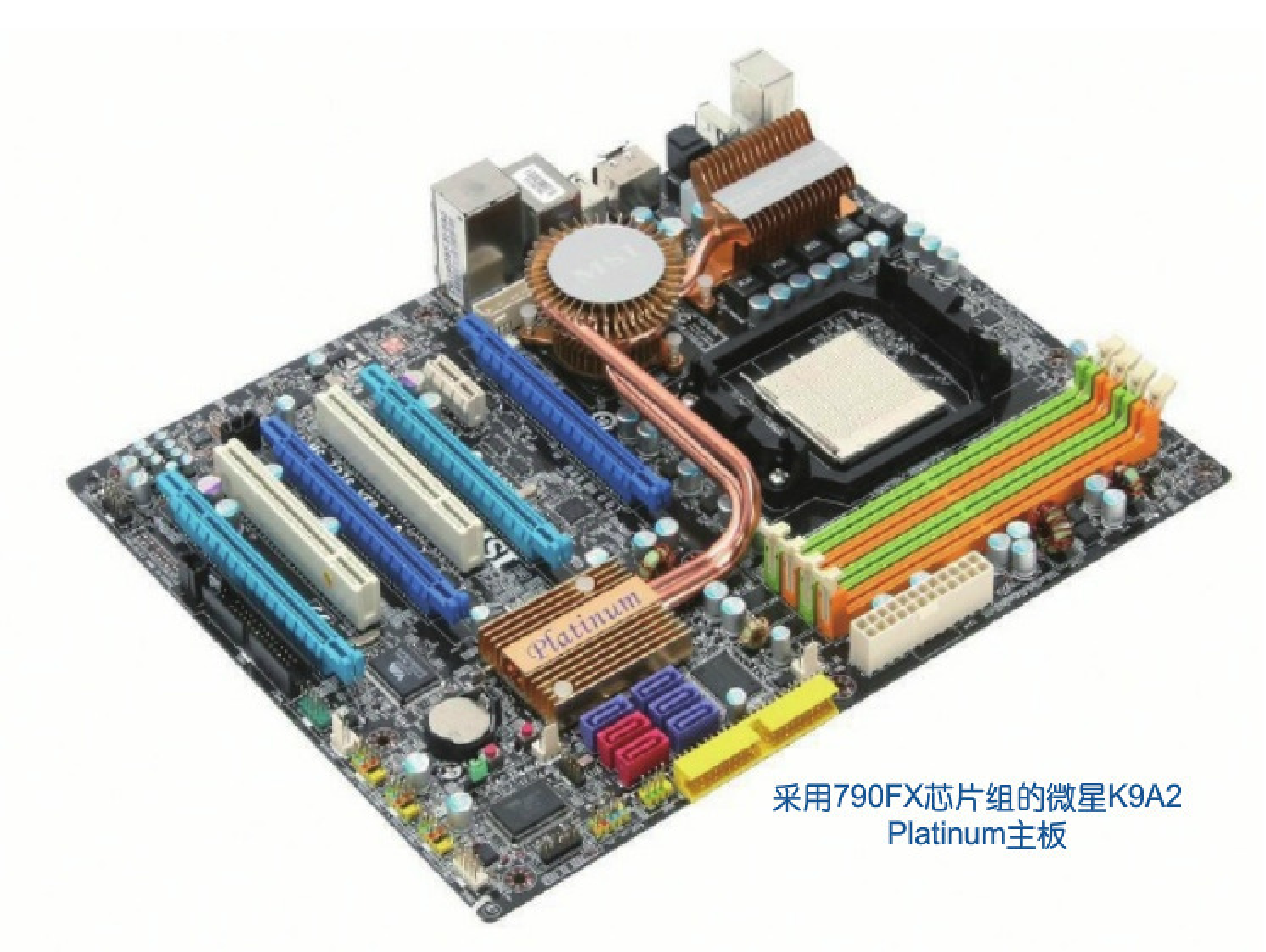
AM2＋接口与AM2接口没有明显区别

二、高规格的全新7系列主板——AMD 790/770芯片组

全新的AMD 7系列主板芯片组包括代号RD790的790FX、代号RD780的790X和代号RX780的770，另外还有一款代号为RS780整合性主板芯片组（用于代替目前的690G）。其中790FX是整个系列的旗舰型号，790X面向中高端市场，770则定位于强调性价比的中低端市场。

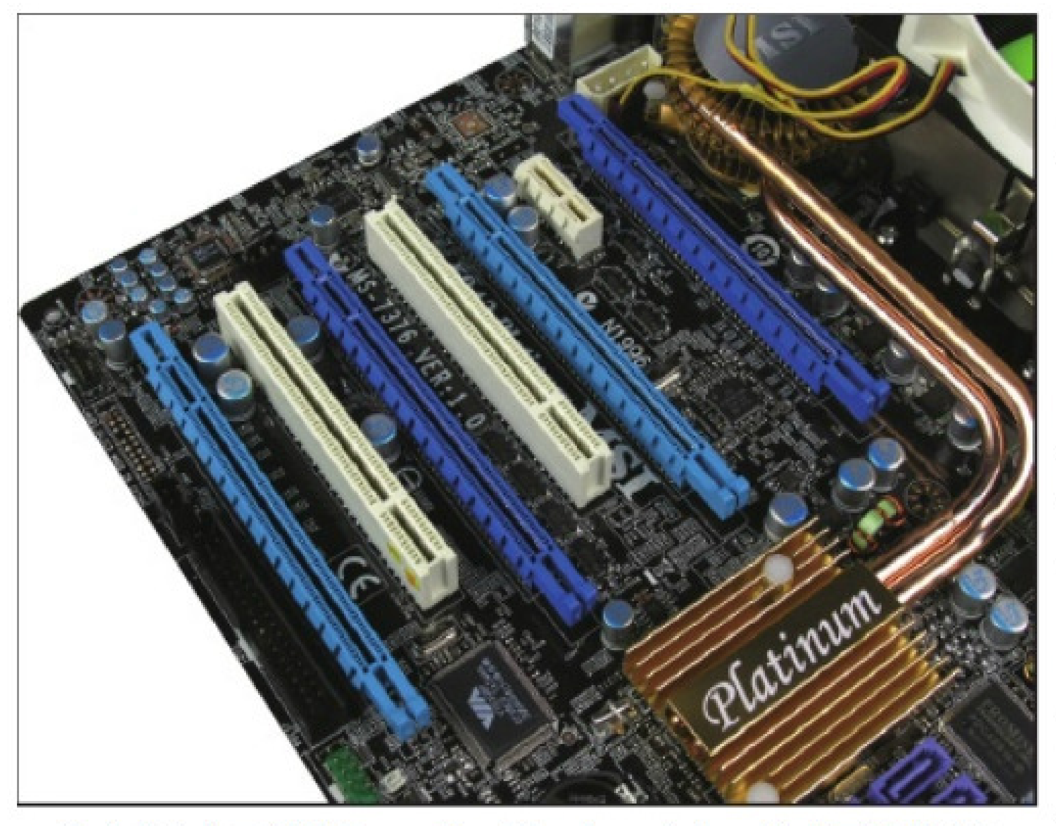
7系列主板芯片组能支持最新的HyperTransport 3.0技术。与之前的HyperTransport技术相比，3.0版引入了许多服务器和大型机主板系统上的特性，比如支持跨系统连接、总线自适应配置、热拔插和先进的电源管理机制等。不过HyperTransport 3.0带来的性能提升，则直观地反映在其超高的运行频率上。新的规范提供了1.8/2.0/2.4/2.6GHz几种频率，并可支持最高32位通道，双向带宽的最高传输率可达41.6GB/s。这不仅意味着4核心处理器能更好地发挥出全部性能，甚至磁盘子系统和网卡的传输性能都将得到明显改善。

新主板芯片组上最令人心动的还是PCI-E 2.0标准和能支持最高4卡互联的CrossFire X（交叉火力）技术。以往由于PCI-E 1.0只能为显卡提供8GB/s的带宽，导致SLI或CrossFire等双显卡系统无法完全发挥出全部性能。如果在新的系统中继续沿用PCI-E 1.0，势必影响到未来AMD的多核心


采用790FX芯片组的微星K9A2 Platinum主板

显卡计划，因此PCI-E 2.0标准被引入新的7系列主板。

PCI-E 2.0将原先单通道PCI-E ×1的带宽提升到500MB/s，双向带宽也相应达到1GB/s，同时最大通道数量也扩展了1倍，达到PCI-E 2.0 ×32，这相当于为显卡提供了32GB/s的超高带宽。即便如此，AMD仍嫌不够，将在今后的主板芯片组中同时设置2条PCI-E 2.0 ×32或4条PCI-E 2.0 ×16插槽，而网络芯片、磁盘阵列控制芯片等也将采用PCI-E 2.0 ×4接口。仅就规格而言，新的7系列主板在传输带宽方面比现有产品提高了至少4倍，4卡互联也得以实现。


为支持4卡互联的CrossFire-X（交叉火力）技术而设的4条PCI-E 2.0插槽

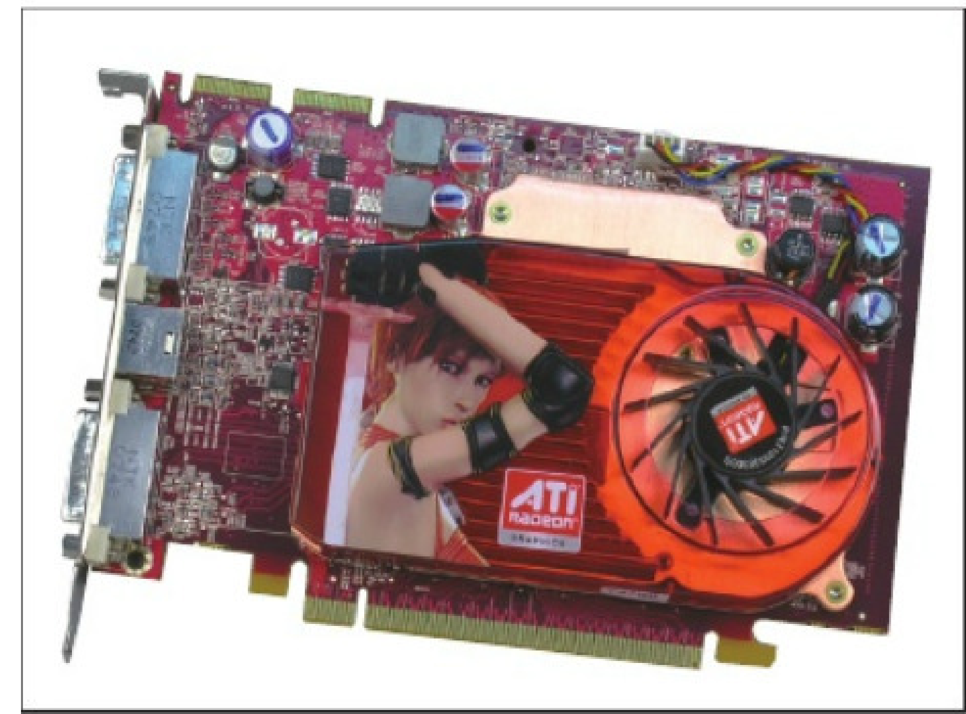
实际上，在主要技术规格方面，这3款芯片组几乎完全相同。它们之间的等级划分，基本依靠对CrossFire-X技术的支持程度来决定——790FX支持4卡互联，790X支持2卡互联，770则不具备CrossFire-X技术。很显然，对于不打算组建CrossFire-X系统的用户而言，770芯片组将是最具性价比的选择。

三、性价比突出——RV635核心显卡

代号RV635的显示核心在架构上与RV630差不多，同样拥有24个统一流处理器、120个流处理单元、16个纹理寻址单元、8个纹理填充单元、4个光栅化引擎和128b显存位宽，不过更新的RV635引入了对DirectX 10.1和PCI-E 2.0的支持。RV635核心分为XT和Pro两个版本，对应的显卡型号分别为RADEON HD 3670和HD 3650，用于接替HD 2600系列。由此也可推断即将发布的RV620很可能被命名为HD 3400系列，将在入门级市场取代HD 2400系列。HD 3670的核心频率为800MHz，搭配256MB频率为1.6GHz的GDDR3显存；HD 3650的核心频率则为600MHz，搭配512MB频率为1GHz的GDDR2显存。需要说明的是，组成蜘蛛平台的显卡也可以是RV630（HD 3870/3850）或即将发布的RV620核心显卡。

四、性能测试

性能测试中我们采用KINGMAX DDR2 800 1GB×2内存组成双通道，搭配250GB迈拓MAXLineⅢ SATA150硬盘组成测试平台。为了保证系统的稳定性，还使用了一台额定功率达450W的长城BTX-500SD电源。操作系统采用Windows Vista Ultimate简体中文版。测试中蜘蛛平台在羿龙9900处理器的驱动下发挥出上佳的整体性能，磁盘和内存子系统的成绩均超过了使用Athlon 64 X2 5000＋（主频与羿龙9900同为2.6GHz）时的成绩。HD 3650在游戏相关的测试项目中，大部分成绩都明显超过了HD 2600 XT。整个测试过程中主板的表现也非常稳定。


公版HD 3650显卡

PCMark Vantage	总分	3924
3DMark 03	默认设置1024×768	12 960
	默认设置1440×900	9391
3DMark 05	默认设置1024×768	10 049
	默认设置1440×900	8310
3DMark 06	默认设置1024×768	5899
	SM 2.0	1888
	HDR/SM 3.0	2566
	CPU	3558
3DMark 06	默认设置1440×900	4783
	SM 2.0	1599
	HDR/SM 3.0	1937
	CPU	3573
战争机器	DX 10开启1024×768	54.90fps
孤岛危机	默认设置1024×768	30.39fps
DOOM3	High Quality1024×768	118.7fps
半条命2	默认设置1024×768	149.77fps



通过羿龙9900处理器我们看到了AMD K10架构原生4核心处理器的威力，在相同主频下性能大幅度领先双核心的Athlon 64 X2处理器；而与竞争对手的4核心产品相比，羿龙9900也并不逊色，显示出不错的性价比。同时7系列主板的高规格也给我们留下深刻印象，HD 3650显卡的性能也令人满意。如果AMD能尽快丰富蜘蛛平台产品线，相信会获得更多用户的青睐。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：未知



越来越近的蓝光梦想
——明基蓝光Rom光驱

■晶合实验室 电子土豆

厂商：明基电通（BenQ） 上市状态：已上市
售价：1699元 咨询电话：400-888-8980
附件：替换面板、说明书、软件光盘（含PowerDVD 7.3蓝光版）
推荐：希望尽早体验蓝光魅力的用户

去年秋天，明基在北京发布了4×蓝光刻录机BW1001，支持4×BD-R/2×BD-RE写入及4×BD-ROM读取，还向下兼容DVD和CD-R刻录，可在20多分钟内刻完一张25GB蓝光盘，价格为4999元。尽管它相对2006年BW1000发布时8999元的价位已有大幅降低，但仍显得高高在上。蓝光刻录机成本居高不下的主要原因在于，其大部分元件如光头、控制芯片的成本都很高昂，且由于它需要同时兼容BD、DVD、CD的读取和刻录，每部分的稳定性要求都很高，加上产品复杂度很高导致生产线良品率很低，这些都增加了成本。



附带普通光驱面板

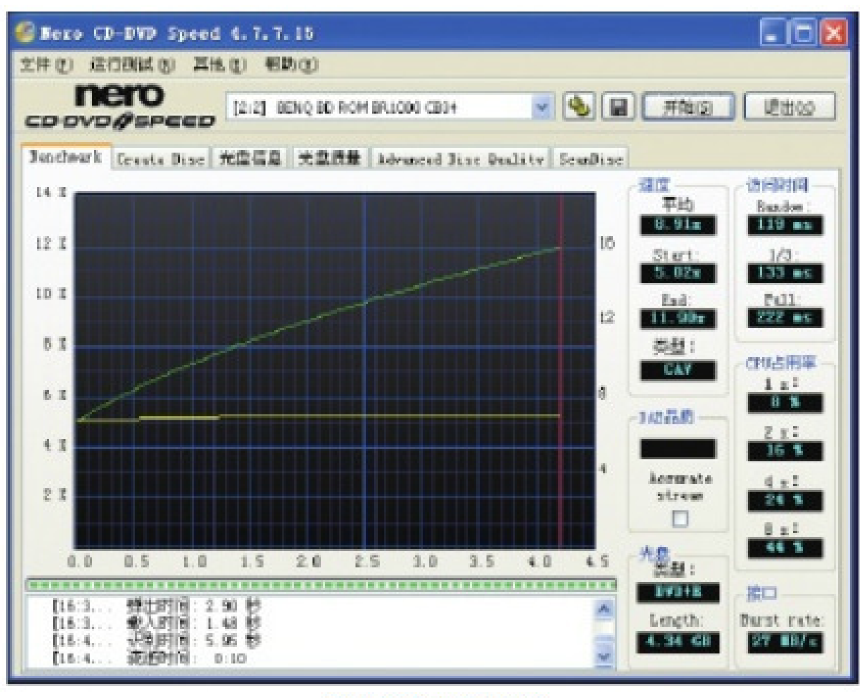
从过去各种光存储产品的普及过程来看，蓝光产品只有进入1000多元的价位，才有望开始被广泛接受，而蓝光刻录机的成本显然无法在短期内降到这么低。因此为推动蓝光市场更快地成长，包括明基、先锋、华硕在内的光存储大厂纷纷推出了只支持蓝光读取的驱动器，其成本比较好控制。我们这次收到的便是明基首款BD-ROM光驱——BR1000，这款报价1699元的产品通过双光头设计，兼容蓝光与红光系统。它支持4×BD-ROM/BD-R/BD-RE蓝光盘读取，并向下兼容12×DVD和32×CD的读取，支持读取的盘片类型包括BD-RE/R/R DL、BD-RE DL、BD-ROM、CD-ROM/-R/-RW、DVD-R/-RW/-R DL/+R/+RW/+R DL。

BR1000采用近两年明基光存储产品中常用的金属拉丝舱盖+镜面面板的外观设计，舱盖与面板之间嵌有透明的蓝色装饰条，面板模具精细，质感相当好。送测样机为黑色面板（另有白色和银色可选），考虑到目前许多机箱采用自带光驱仓盖设计，包装中还附带了一片可用于替换的传统面板，显得相当人性化。BR1000采用明基的3D智能纠错系统（TICS）和双静音系统（DMS），内置8MB缓存，采用SATA数据接口和标准SATA电源接口，这符合目前主板与电源接口的发展趋势。

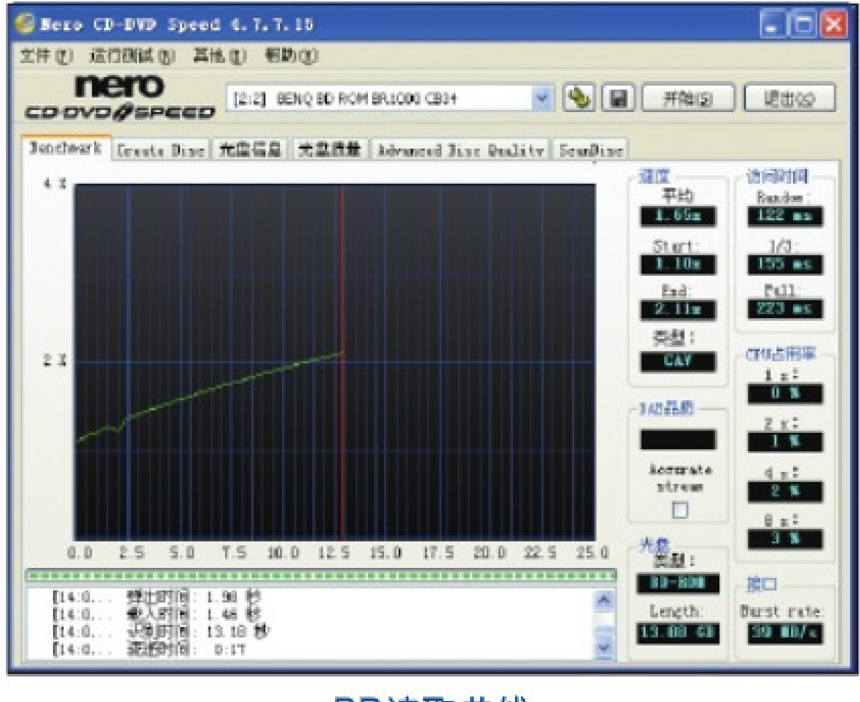


BR1000支持读取绝大多数格式的光盘，当然蓝光的“对头”HD DVD除外

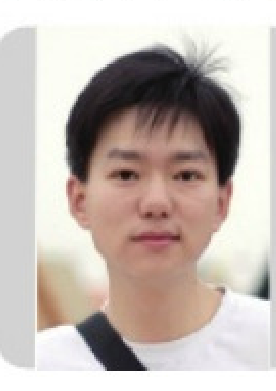
我们采用Nero CD-DVD Speed 4.7.7.15进行读取测试，BR1000读取蓝光光盘和DVD光盘均采用CAV方式，DVD+R光盘读取能达到11.9×，由于手头这张《16街区》蓝光电影盘容量较小（只有13.88GB），未能充分发挥BR1000的性能，但从读取曲线来看应能达到标称的4×速度。光盘读取曲线非常稳定，震动和噪声也不大，室温20度下长期工作后机身只是轻微发热。



DVD读取曲线



BD读取曲线



从过去DVD的普及过程来看，大多数用户的需求首先是读取，而后才会发展到刻录阶段。BD-ROM设计单纯，复杂度相对不高，成本与蓝光刻录机相比大幅降低，使得蓝光产品离普通消费者不再遥远。对于有充足预算、想尽快享受蓝光高清电影魅力的用户来说，像明基BR1000这类蓝光只读产品是目前较为实惠的选择。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



手感一流
——三星酷迅DT-35键盘

■晶合实验室 壹分

厂商：三星酷迅（SAMSUNG QSENN）
上市状态：已上市
售价：150元
咨询电话：0755-83475316（代理商）
附件：腕托、USB转接头等
推荐：追求键盘手感的用户

“酷迅”（英文名称：QSENN）是韩国三星公司最新推出的游戏娱乐外设子品牌，将在未来一段时间内取代较早在国内推出的“AnyPro”子品牌。酷迅DT-35从严格意义上来讲并不是一款全新的产品，在韩国国内已有较长的销售时间。由于FOV等许多韩国著名电子竞技选手均使用DT-35，因此部分国内电子竞技玩家对它并不陌生，但苦于没有在国内销售而无法亲身体验。近期DT-35终于随酷迅品牌的发布被正式引入国内市场。

DT-35整体用工程塑料制造，有黑色和白色两个版本。采用标准的104键布局，外观设计与传统的机械键盘相似，没有众多的快捷按键和复杂的装饰，与当前流行的设计风格相比显得有些保守。键盘和键帽表面与普通产品并无不同，键帽支撑结构也是传统的“火山口”式，从侧面看按键排列呈一定的坡度。键帽表面字符采用丝网印刷，按键标称寿命可达1000万次。键盘附带一个宽大的可拆卸腕托，以适应不同用户的使用习惯，还附赠了一个USB转接头和防尘罩。测试中DT-35表现出令人满意的舒适度，键帽触感细腻光滑，键程适中且回弹力较小；手感轻盈流畅，即使长时间文字输入对手指关节的压力也很小。附赠的腕托也可有效减轻手腕压力，击键时的噪声也不大。



虽然外观并不起眼，但DT-35是一款使用非常舒适的产品。在手感方面明显超过同价位产品，长时间输入不会有明显的疲劳感，对手部各关节的压力也较小，非常适合需大量键盘操作的用户。在测试中我们发现DT-35仅支持同时按下4键，因此更适合《魔兽争霸III》和CS等竞技游戏，而对于《劲舞团》一类需同时按下多个按键的游戏则不适用。

晶合实验室测试联盟

炫目度：★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

突破片源瓶颈？
——爱国者VCAN电视服务体验

■晶合实验室 壹分

厂商：爱国者（aigo）
售价：1999元（80GB）
附件：说明书、驱动光盘等
上市状态：已上市
咨询电话：400-610-6666
推荐：经常出差的用户

视频内容（电影、电视节目等）对于个人多媒体播放器的重要性不言而喻，但如何有效地解决个人多媒体播放器的视频内容来源在业界一直是个棘手的问题。爱国者近期推出的VCAN电视服务，就是一次为了解决内容获取限制的尝试。

VCAN电视服务的思路其实很简单，由VCAN负责与影视公司进行版权合作，再通过VCAN平台将内容统一提供给用户，同时向用户收取一定的费用。VCAN平台由网站和个人多媒体播放器两部分组成，用户在VCAN网站下载的视频内容只有内置VCAN平台的个人多媒体播放器才能播放，以此来保护版权。VCAN提供的视频内容分为体育、要闻、记录、法制、娱乐、旅游和电影7个频道，每天都会推出各种类型的最新电视节目和影片供用户下载。

已经面市一段时间的爱国者F336是首款内置VCAN电视服务的个人多媒体播放器，其屏幕分辨率达480×272，画面细腻效果出色，拥有较强的解码能力，可流畅地播放绝大部分视频文件格式，并支持DVD片源的直接播放。在电脑上安装VCAN终端软件之后，用户即可在VCAN网站注册并下载视频内容（需付费），操作方法非常简便。相应的内容下载到硬盘后，便可通过USB数据线传入F336的VCAN专用分区中。此分区中的内容用户只能通过客户端软件进行更新和维护，无法转移或复制。用户只需在主界面中进入VCAN菜单，即可观看已下载的对应频道的视频内容，非常方便。



VCAN下载界面



总体来说，VCAN是一种不错的视频内容解决方案，具有相当高的实用价值。对于普通用户而言，基于P2P技术的VCAN电视服务并不比P2P下载方式复杂。测试中下载速度很理想，也没出现“无源”导致的下载中断等问题。目前VCAN提供的视频内容类型和数量很多，用户基本无需为内容不足而发愁，只是在最新大片的更新速度上还有待提高。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

浪漫星满天



——明基Joybook R43笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

厂商：明基电通（BenQ）　上市状态：已上市
参考价格：6999元　咨询电话：400-888-8980
附件：电源适配器、说明书、驱动光盘等
推荐：喜欢独特产品外观的用户

与大部分同档机型相比，明基Joybook R43是一款外观独具特色的14.1英寸笔记本电脑。它有一道横贯顶盖的特殊“风景线”——“城市光廊”，通过在装饰带上的特定位置开孔，利用液晶屏背光将都市夜景中的点点灯火抽象化，给用户独特的视觉感受。同时这款产品还是明基“Bling Bling主题”的成员，用户可在指定销售地点购买定制的仿水晶贴纸，轻松在外壳上粘贴出漂亮的图案。动手能力强的用户也可自己设计图案，DIY属于自己的主题。从目前获得的资料来看，与R43搭配的仿水晶钻贴纸共有3种主题图案，分别是“爵士纽约”“浪漫巴黎”与“流光香港”。





三种不同的Bling Bling主题图案，黑色的顶盖搭配闪亮的仿水晶颗粒仿佛夜空中闪烁的星辰

Joybook R43系列目前拥有LC01和LC02两个型号，本次明基送测的是R43-LC01，全内置设计。机身为工程塑料制造，模具精度较高，顶盖装饰带上的图案采用特殊的“膜内印刷技术”，不会因磨损而掉色。机身侧面轮廓从后向前呈流线型逐渐变薄，最厚处约37.5mm，最薄处约25.5mm；右侧空间被内置光驱和电话线接口占据，网线和一个USB 2.0接口位于机身后侧，左侧为VGA输出、2个USB 2.0和四合一读卡器以及PCI Express接口。测试中我们发现这款产品的散热表现很好，长时间全速运行时键盘、掌托、机身底部等位置升温并不明显，只有在机身左侧的散热窗口处可感受到明显的温度；显示屏表现较好，色彩细腻自然，亮度较高，但可视角度一般。



机身左侧接口



机身右侧接口

这款产品采用英特尔酷睿2 T7250处理器，主频达2.0GHz，拥有2MB二级缓存，属于当前的主流产品；主板芯片组为SiS M672，集成SiS Mirage3显示核心，支持DirectX 9和Shader Model 2.0以及MPEG-2加速，并具备TV-Out和高清视频输出功能，最大可调用256MB系统内存作为显存。配备了一块160GB 5400r/min的SATA硬盘，足以满足大部分用户的需求；内存则采用一条1GB的DDR2 667MHz，还拥有一个内置的8×DVD Super Multi光驱。性能测试中该产品的处理器和磁盘性能令人满意，内存得分也不错，只是集成显卡性能较差，无法满足大部分主流3D游戏的需求。另外，我们建议有条件的用户将内存升级为2GB双通道，将有助于明显提高整体性能，以应对Windows Vista等大型操作系统和应用软件。





明基Joybook R43-LC01性能测试成绩表

测试项目	项目与设置	得分
PCMark 05	总分	2712
	处理器	5020
	内存	3643
	显卡	371
	硬盘	3946
Super π	104万位	32s
3DMark 03 v1.3.0	1024×768	458
DOOM3	High Quality 800×600	4.7fps
Half-Life2	运河场景 800×600	8.07fps

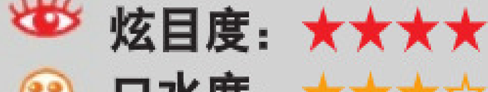
明基Joybook R43-LC01配置表

屏幕	14.1英寸1280×800宽屏
处理器	英特尔酷睿2 T7250
主板芯片组	SiS M672
显卡	SiS Mirage3（主板集成）
显存	最大256MB（共享）
硬盘	160GB 5400r/min SATA
内存	1GB DDR2 667MHz（1GB×1）
光驱	8× DVD Super Multi
读卡器	四合一读卡器
声卡	HD Audio
网卡	10/100Mb自适应
无线网络	802.11b/g
调制解调器	56kbps V.92
电池	4800mAh 6芯锂电池
预装操作系统	Linux
体积	330mm×252mm×37.5mm
重量	约2.4kg（实测）



从性能来看明基R43-LC01是一款定位于中低端用户的产品，可胜任各种日常应用和办公需求，同时也能满足较高质量的视频播放需求。独特的外观设计和充满DIY乐趣的“Bling Bling”元素，相信可以为你吸引更多目光。我们认为它适合办公一族和普通的中低端用户。





修改快乐

——一个人眼中的游戏修改器简史



■策划 本刊编辑部
执笔 北京子路

纯粹的人不会用游戏修改器。正如看一部小说，获得最大乐趣的人往往是只在作品之内紧跟作者一道前进的人。他们不会越过作品寻找作者的创作动机，不会去分析为何要这么写，更不会想如果变成那样会不会更好，甚至若是这样想了，他们也会很快泯灭这一念头。因为过去的阅读体验告诉他们，全身心进入作品创造者所设置的情景中，才是最上上的体验之道。只可惜，我们中的大部分人都不纯粹。

当然，以上比喻有可能并不恰当，因为电子游戏类作品与文学作品具有完全不同的体验方式。最大的区别之一在于电子游戏中几乎都有一个玩家的“替身”被操控。在虚拟的背景中，“替身”的能力由你赋予，但却完全超越了你自身的能力，这是一种以往难得的兴奋体验。现在若进一步将“电子游戏”正式转移到PC平台上来，情形将更加不同。我们不仅在物理上“摸”不着自己控制的角色了，而且中间更隔了一层操作系统。而利用这一系统，如果你愿意，完全可能通过另一种方式赋予“替身”更加卓越的能力。

既然角色能力由你赋予，而赋予特殊能力的条件也已可轻易获得，我们很容易判定在PC游戏方面，“纯粹”的人将比阅读小说的人变得更少……当然，这并非为自己长久以来使用修改器进行开脱，而是作为一个玩家，发现在过去的十几年中，无论有意还是无意，无论是主动还是被动，最后并不只有游戏留下了记忆的痕迹，嵌下鲜明印记的还有那些形形色色的修改器……

一、*号、整人专家——DOS时代的游戏修改器

我在1995年第一次接触了电脑游戏，刚好赶上了DOS操作系统的“尾巴”。不过事到如今，我却经常在新人面前卖弄我那点有限的DOS知识，十足一副半桶水哐当响的架势。回想起来，除了在大学里学到的那些基本操作，我对DOS系统的了解，很大程度上都与修改器的使用有关系。

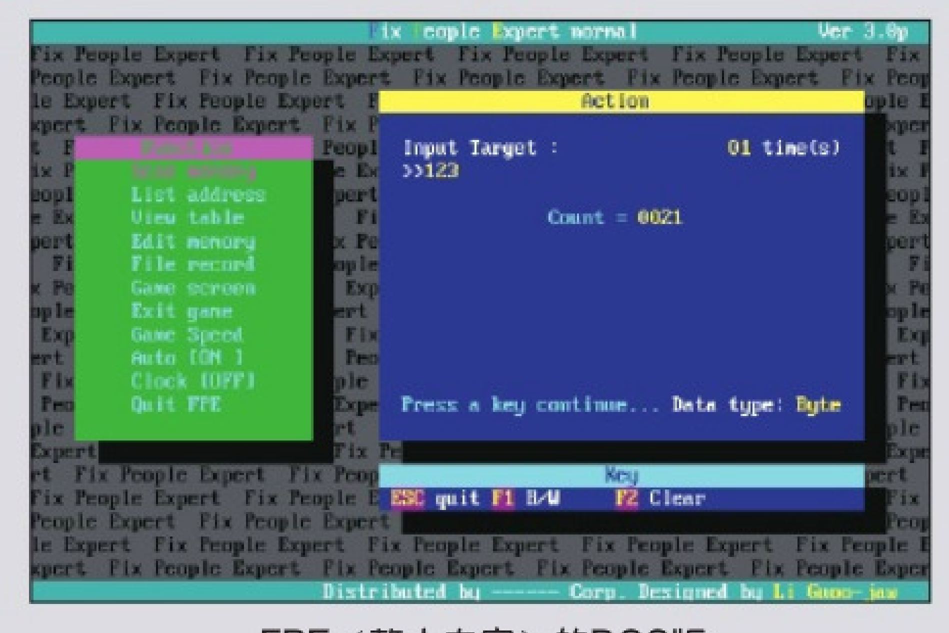
1.整人专家

如果你也像我一样，没有那么早拥有属于自己的电脑，而是在类似于今天“网吧”的“电脑游戏室”中接触到第一款电脑游戏和第一款游戏修改器，那么你肯定也会像我一样对“*”号有着奇特的感情。最初时，看到别人不停按下*号，就会在游戏和一个底色为蓝色的界面之间切换，中间间以一些我看不懂的操作。只是切换若干次后，突然发现主角要么金钱变多，要么每战必升级——太神奇了！后来求人半天终于自己也学会了这个方法，兴奋地修改主角的数据，不过却始终带有迷惑，不知这到底是怎么回事。

最初进入游戏时还需要游戏室老板在后台做一番命令行的操作，但不久，他就把开机后的画面变得更为简单了，只要鼠标点击某个图标就可以进入游戏。我在屏幕上看到一堆游戏图标的同时，也看到了一个大大的“整”字图标。“整”字上黄、绿、红为主的彩色斜纹，令人印象深刻。老板提醒我说，如果在游戏中不能正常用*号调出修改界面，就一定要先点击“整”字图标，再点击游戏图标。后来似乎模模糊糊听他们讲，这个图标叫做“整人专家”。

这种模糊与不解，同青春中碰到的其它问题一起，被我一直带入了大学生活。不久我就拥有了一台自己的电脑，并且很快捣腾清楚原来这款软件是台湾人氏李果兆的作品FPE（Fix People Expert）。它主要通过扫描并修改内存的方式实现对游戏的修改。由于游戏在运行时会将部分数据置于内存中，因此只要玩家输入游戏中的相关数据（当前经验值或金钱等），FPE即可在DOS的内存中对此数据进行查找。第一次查找时肯定会得到很多符合该数据的内存位置，FPE将这些位置全部记忆。当玩家回到游戏中通过操作使得上次查找的数值发生变化后（打怪经验值上升、买东西金钱下降等），再回到FPE中以新得到的数值进行查找。FPE此时就无需再搜索整个内存，而只搜索上次记忆的那些位置，看哪些仍符合新的数值……如是反复，最后剩下一两个值，即可判断这就是要修改的位置。之后只要修改并锁定该值，你就可回到游戏中大显神威。

由于在游戏中类似的数据总是放置在一起的，因此找到一个值，相邻的许多值往往也很“有用”。例如你修改了道具2的个数，那么该数据相邻的其它数据很有可能就是道具1、道具3的个数。通过逻辑判断与修改尝试，一些玩家往往可将一个游戏中大部分的关键修改地址找到。当时，一些杂志就刊出了类似的地址集。玩家利用FPE的内存修改功能，可直接对某地址进行修改，方便快捷，省时省力。这种“地址集”的搜集发展到Windows时代，懂编程的玩家索性将其集成到一个软件中，直接给出修改的图形化界面，从而脱离了FPE等内存修改器也可直接修改，不少针对性修改器即由此诞生。



FPE（整人专家）的DOS版

2.Debug与PCTools

FPE已经可称得上“专业化”了，但跟踪内存这一做法显然并非它的发明。DOS系统自带的一款用于调试程序用的“Debug”工具，完全不具备图形界面，不过既然是调试程序专用，高手们用它来修改内存那绝对是绰绰有余。不过，无论是Debug还是FPE等修改工具，都存在一个问题，即如何从游戏界面中“跳”出来，然后再由自己接手继续修改。因为DOS系统都是单任务进行的，不可能同时既让游戏运行，还让修改器也运行。

```
-quit

C:\DOS>debug
-d
1165:0100  0F 00 B9 8A FF F3 AE 47-61 03 1F 8B 56 00 00 00   .......Ga...V...
1165:0110  B2 16 3F 00 7C 18 B2 04-46 74 99 00 54 11 54 11   ..?.|...Ft..T.T.
1165:0120  00 DB D2 D3 E0 03 F0 8E-DA 8B C7 16 C2 B6 01 16   ................
1165:0130  C0 16 F8 8E C2 AC 8A D0-00 00 4E AD 8B C8 46 8A   ..........N...F.
1165:0140  C2 24 FE 3C B0 75 05 AC-F3 AA A0 0A EB 06 3C B2   .$.<.u........<.
1165:0150  75 6D 6D 13 A8 01 50 14-74 B1 BE 32 01 8D 8B 1E   umm...P.t..2....
1165:0160  8E FC 12 A8 33 D2 29 E3-13 8B C2 03 C3 69 02 00   ....3.)......i..
1165:0170  0B F8 83 FF FF 74 11 26-01 1D E2 F3 81 00 94 FA   .....t.&........
-a 100
1165:0100 mov dl, 33
1165:0102 mov ah, 2
1165:0104 int 21
1165:0106 int 20
1165:0108
-u 100 108
1165:0100 B233          MOV     DL,33
1165:0102 B402          MOV     AH,02
1165:0104 CD21          INT     21
1165:0106 CD20          INT     20
1165:0108 61            DB      61
-
```

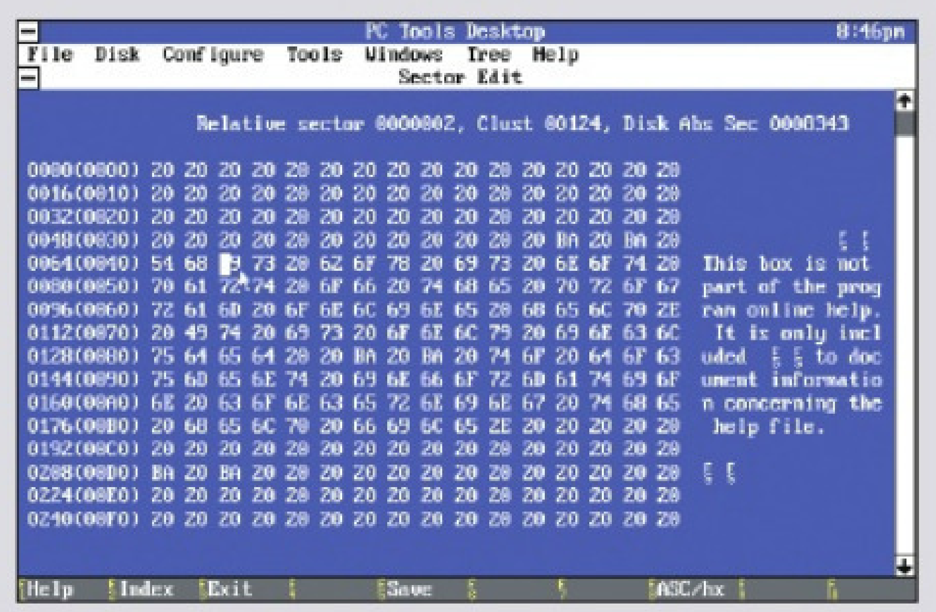
Debug就是这样执行命令的

这便涉及到计算机专业术语“中断”，为易于理解该名词不妨来举一个例子：现代生活最可称为“中断”的便是你在工作学习或娱乐时，突然手机响了，绝大部分人在正常情况下都会立刻进行接听。那么我们就可说“手机铃声”产生了一个中断，让你从学习中跳到“接电话”中。前面我们提到的FPE中按下“*”也正是这样一种键盘性质的“中断”，它将打断游戏向自我系统发送一个中断命令。至于如何处置就得看之前是如何安排了——而FPE等修改工具正是先于游戏运行，将自己驻留在内存当中，并将系统的这一中断指向驻留部分，这样当中断发生时就会首先被它截取。如果判断用户按下的是“*”号，它就会立刻暂停游戏，进入自己的控制范围。

于是一些“不喜欢”被FPE或Debug等工具修改的游戏，就决定搞定“*”号！因为游戏修改工具必定于游戏之前运行，所谓“螳螂捕蝉，黄雀在后”，既然你已修改键盘中断指向自己，那么我于你之后运行，我可以再“修改”回来指向自己或恢复系统原样。这样在游戏中，当“*”号按下后，修改器即完全失效！幸亏面对这一问题，用户还有另一种选择，那便是放弃动态修改内存，而直接修改游戏的静态存档文件！在这方面，经常使用的工具是“PCTools”。不过，与Debug一样，PCTools同样并非专业修改器。它实际上是DOS的一款功能极强大的磁盘管理工具，弥补了DOS系统的众多不足。当然，游戏用户拿它来修改存档文件，也同样绰绰有余！不过PCTools毕竟不是游戏修改专业户，并不能跟踪存档文件的变化，修改游戏时往往需要事先知道修改位置（多数通过一些电脑报刊杂



志找到这些“秘笈”信息）。若要自行寻找位置，只能通过比较前后不同的存档文件进行，那可真是件斗智斗勇的苦事。



使用PCTools以16进制修改存档文件

3.GB与GW

动态修改内存与静态修改存档文件，这两种最基本的游戏修改方式在DOS时代均已确立。与其它技术的发展一样，最关键的技术总是会长时间保持稳定。因此在这之后很长一段时间内，游戏修改工具不断完善，但修改方式却总是在这二者的范畴之内，直到最后的网络游戏出现……这是后话了。现在让我们再来回顾一下，DOS系统下除FPE之外较成熟的两个修改器系列：GB（Game Buster，游戏克星，也有的叫游戏小子）与GW（Game Wizard，游戏巫师）。

GB的出现得到了许多人的赞叹。这款修改器采用在游戏界面中直接“弹”出的方式显示，用户可对照游戏画面进行修改。这种方式几近于Windows时代的“金山游侠”了，只是修改器显示的位置固定于游戏画面的左上侧。不过即使这样，输入数值时还是方便了许多。整个修改器只占用常规内存11kB，却完整支持内存修改、锁定，甚至还支持模糊搜索（可以修改格斗游戏的HP值！）和游戏速度调节，不过许多人更喜欢的却是它的随时存档/取档功能。它并非调用游戏自身的存档功能，而是直接将整个游戏的内存内容写入到磁盘的文件中，取档时再将文件写回内存。有意思的是，这一功能衍生出了一种独特的正版游戏拷贝方法。我们假设某款游戏需要在进入时输入序列号，现在只需将原版序列号输入确认，之后调出GB存档；将GB、GB生成的所有存档文件与游戏文件一起打包即可形成一个完整的拷贝；另一位用户只需先进入GB，然后直接取档就可开始玩游戏了。由于当时游戏所占内存容量并不大（几百kB而已），这种方式是完全可行的。但之后随着DOS时代的终结，游戏容量不断在数量级上进行突破，这种方式已成绝唱。

喜欢GW的玩家则比喜爱GB的更多。GW虽然没有GB简洁，但功能之强大令人折服。除了稳定性好、寻址速度快、模糊查找、精确查找时自动寻找比输入值小1的值（一些游戏经常是内存中的值比显示值小1）等功能外，它同样还提供了随时存档/取档和游戏速度调节功能。此外，相比GB，它的功能还包括游戏截图、DOS Shell、老板键屏幕、文本文件查看等。其中的所谓“DOS Shell”，就是可直接从修改器中切换到DOS命令行，同时修改器会将当前程序转移到常规内存之外的地方，以便用户能够顺利开展日常工作（要知道DOS系统下，常规内存可是寸土如金）。当用户完成日常工作，又可轻松回到GW界面，进而回到游戏中。

这两款工具都是来自国外的开发者，因此即使在一些功能方面胜出国内的FPE（GW几乎是全面胜出），但知名度却远不如FPE。具体使用时，给玩家留下深刻印象的往往是它们的随时存档功能，这正是FPE所缺乏的。以我自己的经历而言，GB4曾在当初通关“三国志英杰传”时起到了莫大的作用。该游戏将步步为营的战棋模式几乎发展到了极致，一步不慎便可能全盘尽输，偏偏又不能中途存档，因此你可以想见当我得到GB4这么一款工具时，是多么的欣喜若狂。当时没想到数年后，我会与其再度重逢，不过重逢又是另一番情景了。

很可惜的是，GB很快随着游戏技术的发展而消亡。自从1995年开始，新上市的DOS游戏不约而同采取了保护模式运行，从而为程序运行获取更大的可利用内存空间。旧版的GB完全无法应对这些游戏，而作者也没有再开发新的版本；最后，GB死在了5.0版之上。GW与FPE则继续精兵勇进，分别以4.0和32位版跨入了新的时代，并且一直走到这个时代的尽头。



GB在游戏中弹出时的截图

二、群雄中的游侠——Windows时代的修改器

1996年Win95的出现，无论对于游戏还是修改器都是一个全新的时代。对于修改器而言，由于不再有640kB“常规内存”的限制，制作者可以放开手脚设计更多功能，修改界面也可以做得更加漂亮与人性化。更重要的是，在Windows中，多个程序以多任务的形式运行，这样修改器便可与游戏一同运行。这种多任务运行机制除带来了修改上的便利，还可给修改器增加一些新的功能。例如在游戏中模拟一系列的连续按键，让玩家不必苦练即可随意发出大招；又或者根据屏幕的图形变化，自动模拟鼠标与键盘的动作……总之这是一个修改器的春天。因此各路豪杰竞相逐鹿的态势很快出现，而且与DOS时代不同的是，借助于Windows的中文化，中文资源的修改器完全占领了国内的市场，即使是一个普通玩家也可顺利上手。因此，也可认为这是一个游戏玩家的美好春天。

FPE是群雄中的领头羊，并且充当了DOS与Win95衔接时的最好过渡工具。之前已讲到4.0版本已可顺利支持DOS保护模式（实际它还支持内存管理模式特殊的日文DOS/V系统），而Win95的出现在内存管理模式上对修改器提出了新的挑战。一代“名将”GW遭此一劫即告终结，而FPE早在1996年底发布的5.0版本中即已开始支持Win95，虽然其界



面与DOS下的版本并无区别，但已足够应付此次变革。

然而在界面Windows化以及支持DirectX的路途上，FPE却没能抢得先机。1998年，FPE的作者李果兆因服兵役一直未能推出5.X的后续版本，而这一年由另一位台湾人何静韬开发的Game Master 7.0正好强力推出。这款修改器完全采用Windows界面，并且功能绝对不俗，一时间抢得风头无数。李果兆于1998年底补救性地推出了FPE 6.0的测试版。该版也完全改用Windows界面，但市场已非一人独得。进入到1999年后，对于FPE而言情况变得更为恶劣。首先是原实达铭泰公司（现名交大铭泰）于3月中旬推出“东方不败”，紧接着4月下旬金山公司将其在DOS下推出的“金山游侠”全面Windows化，以“金山游侠Ⅱ”之名推出。总体来讲，这4个产品都具备完整的修改功能，而且还有其各自的特色之处，FPE在其中不再拥有往日的优势。从此之后，FPE一个人的英雄时代宣告结束。以下就让我们对这些产品分别进行简短的回顾。

1.东方不败

尽管东方不败在这4个修改器中属于表现平平的一款，但它却是我第一款使用的Windows修改器，颇有感情，因此这里动用“特权”将它提到第一位来写。当时拿到这款软件异常兴奋，原因是其中几乎囊括了所有我知道的游戏的各种攻略与秘笈。当时还处于拨号上网的年代，校园网及校外网吧等也要等到一两年后才出现，这样集中的游戏资料实在让人欣喜。另外这款修改器还附带了多款英文游戏的汉化包，偶尔还能派上些用场。那时尚不知修改软件还有截取成功率（在游戏中是否能被正常呼出）高下之分，只知道手上的这款软件功能已算是齐全，内存与存档文件均可修改。其中印象最为深刻的是修改器所提供的静态存档文件修改功能。前面提到在DOS中碰到这种情况一般会用PCTools完成修改，在Windows下已经有了类似的16进制编辑工具WinHex，但比较与分析前后存档文件的工作同样痛苦。而借助于东方不败，终于可以用修改内存一样的方法来修改存档文件（存档→搜索数值→回到游戏使数值发生变化→存档→再次搜索→……）。当时第一次用东方不败完成《天地劫——神魔至尊传》的存档修改，使得全宿舍同学在此游戏上的进程得以继续（谁都曾经是菜鸟呀），其成就感至今难以忘怀。



东方不败Ⅲ在游戏中弹出时的情形

东方不败在后期又开发了多个版本，最后一个版本是“东方不败Ⅲ”。实达铭泰在做个人软件的时期，众所周知一直在和金山公司的多个产品竞争（例如“东方快车”与“金山词霸”、“东方影都”与“金山影霸”），东方不败与金山游侠的竞争也非常激烈。在东方不败Ⅲ中，也具备了游侠独特的DirectX下弹出的功能。有意思的是，前者弹出的窗口显得更“好看”，保持了其在Windows下的原样（游侠的弹出窗口与被修改游戏采用相同的色彩与分辨率设置，有时因游戏设置较低，窗口会显得较“难看”），而可取之处也正于此。这一技术的实质是东方不败临时截取了游戏的画面，然后将其当作了自己显示的“背景”。也就是说游戏本身并没有暂停，这样用于参照修改，有时难免出错。除此之外，若将其它功能一一对比，东方不败也均逊于金山游侠，可以说是完败。

2.Game Master

Game Master其实可看作一款由多个游戏工具所组成的修改套件。其主体程序GMaster提供了与其它修改软件类似的内存修改与文件修改功能，很多玩家都反映其截取成功率极高；同时还具备有完备的游戏截图功能，可对抓取的图像进行基本的色调与格式处理，将它当作一款专门的截图软件也未尝不可。它还提供了两个有用的功能：“招式记录”可用于录制格斗游戏中的绝招，而“地图制作”则可帮助有兴趣的玩家制作游戏地图！组件“Dict”是一款电子词典软件，在玩英文游戏时经常会用得上。这款软件除了简单解释外居然还设计了“关联词语”的功能，游戏之余还可帮助学习英文。组件“Maker”可根据你在GMaster中得到的修改数据开发针对性的修改器，生成的修改器为Exe文件，完全可脱离Game Master运行。组件“GMPlus”则绝对是一个创举，将它与GMaster一同使用，你就可在后台调用事先定制好的功能，例如搜索扫描。这样即使是再刁钻的游戏（例如一切换画面就死机），也可想办法修改。



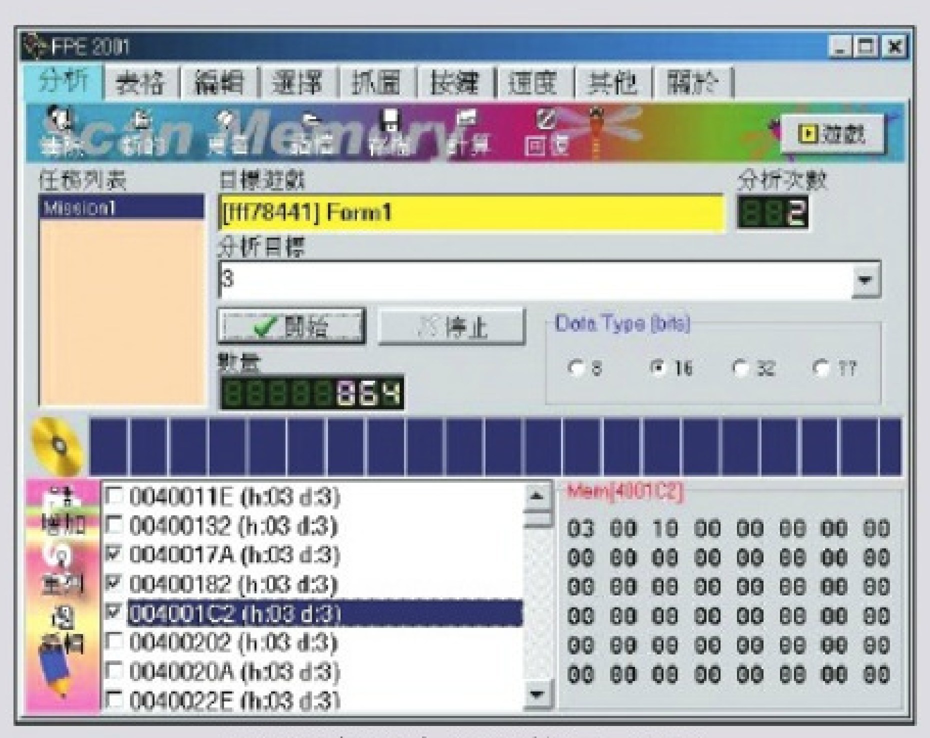
Game Mater 8.0界面截图

通过以上介绍你将很容易弄明白，为什么在1998年这款软件抢尽了FPE的风头。以上很多高级功能都需要用户学习一段时间后才可纯熟运用，不过一旦掌握将会给你的“修改”之旅带来巨大的方便。总之如果你是一只老鸟，就不应当错过这么一款好工具。该修改器的最新版本为8.0。有意思的是，其中提供了一个“SpyMaster”的新组件，可用来抓取网络游戏的数据包。如果你想制作自己的外挂，还真是个不错的工具（**参见本文第四部分**）。



3.FPE Windows版

FPE 6.0一直没有推出正式版，直到1999年底才最后改名为“FPE 2000”正式推出。也许是出于商业化的考虑，这款产品放弃了一直以来被使用的中文名称“整人专家”。实际上从4.0版本开始，FPE其实还一直同时使用“游戏修改大师”的中文名；FPE 2000则直接将其中的“大师”改为“至尊”，因此新的名字叫做“游戏修改至尊”。除了在界面上旧貌换新颜外，这一版本完整支持DirectX模式，并且新增了游戏截图、静态存档文件修改、绝招键等功能，能同时分析10进制、16进制、字串、浮点数或不确定类型的数值，此外在拦截游戏时还能暂停游戏运行。FPE 2000中还新增了一款简单的图像处理软件SPE 2000，用于对游戏截图进行浏览和格式转换。



FPE最新版本2001的界面截图

不过该版本中的一些功能存在问题，例如抓图只可全屏抓、绝招键功能兼容性不够好、编辑存盘文件时偶尔出错，甚至拦截功能也算不上最强大，有些游戏中难以呼出……总之，在激烈竞争的修改器市场中，FPE没能继续以新创意或更完善的功能突围，终于慢慢淡成众多英雄中的普通一员。特别是这之后才开始使用游戏修改器的玩家，我想在他们的眼中，FPE犹如老去的英雄走在大街上，又怎么能够识得？之后FPE还针对网络游戏推出了2001版，可实现简单的“网游机器人”功能。不过，该领域已是外挂、按键精灵和变速齿轮等软件的天下。

4.金山游侠

金山游侠Ⅱ的问世让不少人大跌眼镜，原因是它之前的DOS版功能极烂。丑小鸭也可一朝变天鹅，但谁又料到是这一只？该版的其它功能都完全不用提，只一招“DirectX游戏模式下弹出修改窗口”，即可让它博得众多玩家的欢心。以往在修改某些游戏时，一切换到修改器界面游戏就出错退出。这个难题被金山游侠Ⅱ彻底解决，可以说比Game Master的后台操作解决得还完美。同时由于采取DirectX模式下直接弹出，在搜索时所需检测的范围也进一步缩小，寻址速度自然大幅提高，准确率也同样提升。当然，给玩家带来的最大益处在于弹出时游戏处于暂停状态，而弹出的修改器窗口还可自由拖动，因此修改时可直接对照游戏界面进行。总之，这项功能在第一次使用时就将我的心彻底锁定，得修改器如此，夫复何求？



奠定金山游侠成功的“弹出”功能

实际上金山游侠的界面与稳定性也可圈可点，还提供了不少有用的辅助功能。在最新版“金山游侠V”中，提供了游戏攻略、一键必杀（录制绝招键）、游戏录像机（录制游戏录像）、变速光轮和模拟光驱等实用功能。如果与金山词霸配合，还可直接调用后者查字典。

在这部分的结束，我想无需再为小标题“群雄中的游侠”作过多解释。当然，Game Master亦是另一位胜者，强烈推荐专业玩家使用。在以上提到的4个修改工具之外，还有一些较有名气的修改器。如天师铸剑（Magic Trainer Creater，可用于简单制作针对性的修改器，使用起来比Game Master简单）、Game Expert（同样可制作针对性修改器）、玩友（提供了与Game Master类似的后台操作功能）等，由于均非主流，这里就不再详述了。

修改中的创造——游戏MOD

制作游戏的MOD已成为越来越时尚的做法。这里的MOD是英文“Modification”的缩写，也就是“修改”的意思；同时，国内也有把它当作“Module（模块、模组）”倾向。实际上将这两种意思组合起来便比较准确了，那就是对游戏以模块化的方式进行修改。简而言之就是更改、增删游戏中的一些原有资源（图标、场景、对话），生成新的作品。例如著名的“CS”就是“半条命”的官方MOD版，或者又如当年笔者曾将仙剑柔情版结尾动画的配乐更改为“Right here waiting”，也算一个极不上档次的MOD。

最早的游戏MOD据说是针对1972年一个基于文本技术的计算机游戏的修改版（成品叫做“Adventure”）。但真正使MOD变成普遍化的行为，还要等到专门的MOD修改器产生。玩家通过对游戏安装文件的研究、分析得到要修改资源的具体位置，然后将其制作成工具软件，其他用户通过该软件即可方便地修改游戏中的资源。显然，由于工具软件的出现，可修改的资源在玩家面前变成了一个个独立的模块，这或许就是“模组”意义的来源之一。10年前一款名为“暗杀希特勒”的作品，首次出现了玩家制作的地图编辑器，这可当作一般意义上游戏MOD的开始标志。

随着MOD在国外的不断推广，游戏公司本身也开始参与这种行为。对他们而言，这实际是一种资源重利用的极好方法，例如前面提到的“CS”即是极好的案例。还有一些游戏公司通过发布官方的MOD编辑器，对自己的游戏进行延伸，很大程度上提高了游戏的可玩性。例如暴雪便发布了“魔兽争霸”的地图编辑器，相信喜欢魔兽的玩家一定有尝试过各种自定义的地图吧。玩家与游戏公司的共同努力，导致的结果就是几乎每一款出名的



游戏都可能有专有的修改器，从而衍生出许多有意思的MOD版本。

国内的MOD起步相对较晚，不过目前研究的游戏也已是多种多样。BatterField、半条命、家园、GTA、魔兽争霸、红色警戒等游戏都有不少游戏爱好者参与MOD。已有的MOD作品中，广为人知的是修改自光荣“三国志·曹操传”的“岳飞全传”。该游戏以原游戏的图片资源为主，将剧情全部修改，同时增加了若干新的画面与人物图标，是完成度相当高的一部MOD作品。这部作品正式发布后，相关的修改器也被广泛传播。如果你也有兴趣的话，很容易就可找到一试。

MOD看似为一种修改，实际上富含“创造”的乐趣与意味。利用稳定的游戏引擎开发新的游戏，无论是商业行为还是个人行为，都不失为一种快速利用已有资源的方法。基于这些想法，有人甚至认为MOD会是“治疗”单机游戏萎缩的一剂强心针，不过更多玩家只当它为一种个人的创造行为。



MOD游戏“岳飞全传”的战斗画面

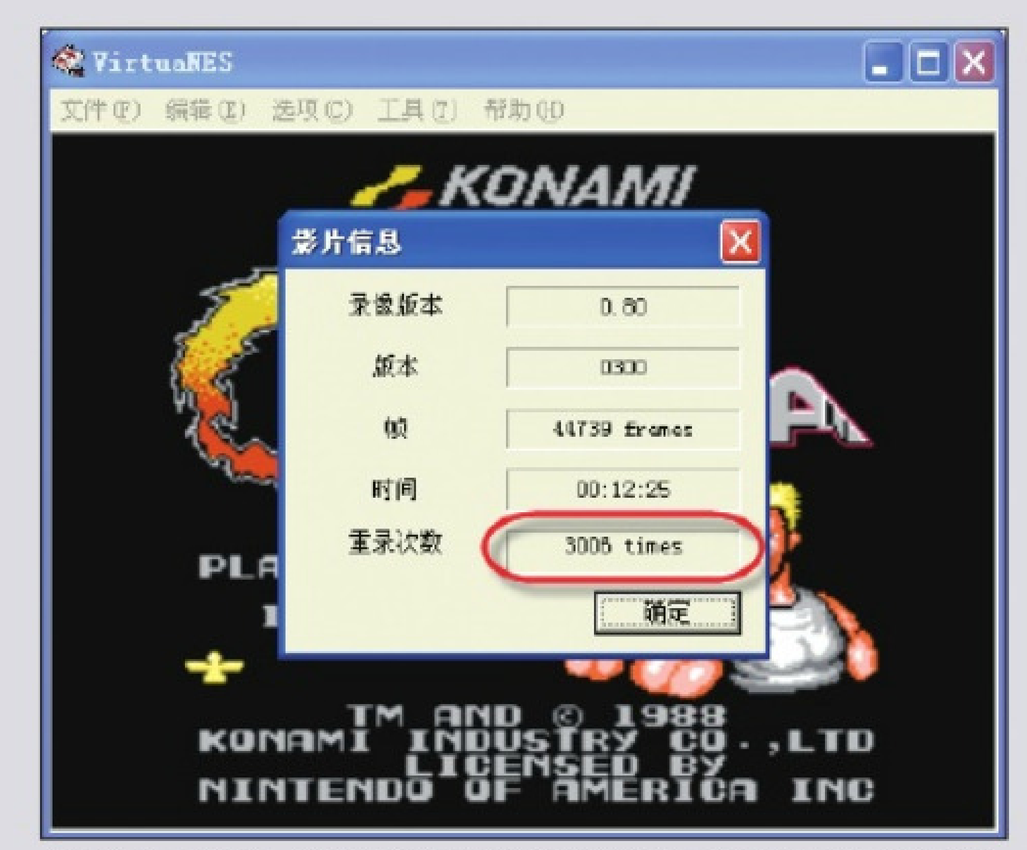


“曹操传”的关卡地图编辑器

三、修改器，用，还是不用？

穿梭于众多的历史面孔之间，察看他们的各自风貌——相信你看到这儿，一定像我一样有些疲惫了。那么就让我们在进入网络游戏修改器之前，暂时从这种历史回顾的模式中抽出身来，煮上一壶热酒，谈论一个从来就没有答案的问题。

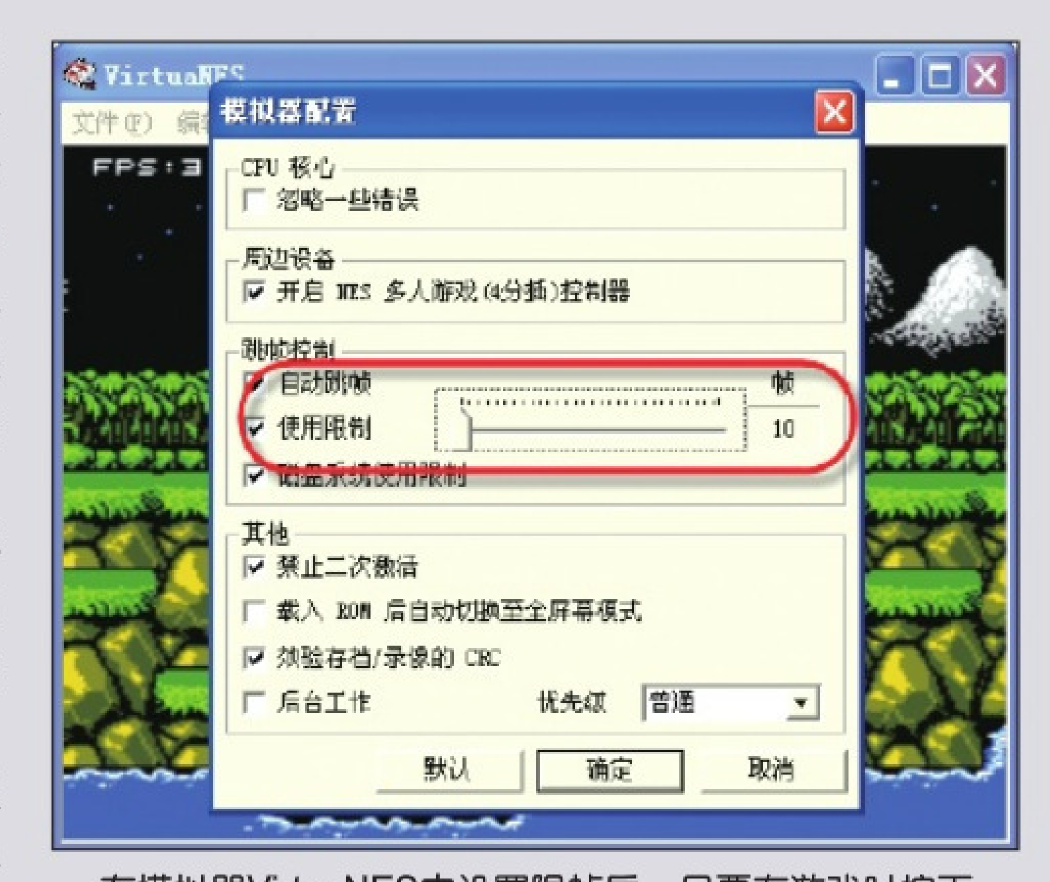
2002年，我在上网时偶然闯入了国内一个知名的模拟器论坛，误打误撞发现原来还有FC（红白机）和街机录像这么一种东西。更有那么一批人，专门制作这种录像在大家之间进行交流。这才发现以前自称是模拟器游戏爱好者是如此惭愧。看完一些下载回来的录像时，我非常震惊居然能够有那么完美的打法。例如Capcom发行的街机游戏“吞食天地 II 赤壁之战”，我带着女友偶有以“关羽＋魏延”的组合双打一人一币通关，但绝没想到竟然有人可以全程以黄忠骑马且不伤一滴血过全关；又如FC游戏中的“赤影战士”，我一般需近一个小时才可通全关，而在录像中制作者居然在12分钟出头就搞定了最终Boss……



笔者手上这份“魂斗罗双打全程开枪但不伤小兵”录像S/L为3006次

于是经常去这个论坛下载一些录像，与女友边吃饭边观赏，实在是相当开心的事情。我已心知肚明自己不可能录制出这样的录像，但知道这个世界上有如此高手也同样感觉美好。不过有一次，突然在该论坛发现了一个帖子。作者称他将作品发布到国外的一个模拟器论坛，却因被怀疑作弊而被删除。作者极感委屈，跟帖之人也纷纷抱不平。但很快也有人指出，这种事情已经不是孤本，事实上所有来自中国的录像都被国外玩家普遍怀疑。我向来是一个不善怀疑的人，因此也常像这篇文章开头所写“纯粹”之人那样获得一些简单直接的快乐。然而这样的帖子再也无法让我继续平静下去，我开始去寻找可能的作弊方法。不料得到的结果令人沮丧。

之前我已经知道很多FC录像都是经过成百上千次的S/L才最终得到成品，并且这一数据可以通过模拟器的录像信息查看到。固然可以利用UltraEdit等16进制文件编辑器找到这个数据再修改为0，但实际上这在业内已经是大家公认的方法，只要录像够BT就算S/L次数再多，也是很有价值。不过除此之外还存在非常有杀伤力的作弊手段，那便是“限帧变速”。该方法利用模拟器自身的限帧功能（有的模拟器也叫减帧，不准确），降低游戏时每秒钟播放的帧数，录制时会表现为“慢动作”。但在播放时则完全恢复正常，并且查看录像信息，看到的帧数也是正常的60帧/秒，而录制时间也已被换算为正常时间。可以说这样的作弊手法事后根本无法判定，而实际上限帧后，一般水平者稍费心力就可制作出看起来不错的录像。因此，FC的录像经常被怀疑作弊也不为怪。



在模拟器VirtueNES中设置限帧后，只要在游戏时按下“Tab”键即可开始“慢动作”



至于街机录像，其作弊的可能性相比于FC录像少了很多，但只要制作者费心去做，仍有可能做到。对模拟器录像稍有了解的玩家，都会知道录像文件并不是连续记录游戏时的画面和声音，而是记录玩家在游戏时的键盘动作。这样的记录文件一般都会有特殊的存储格式，使用一般的编辑器无法查看。但“道高一尺，魔高一丈”，仍旧有工具可读取此类记录文件并对其进行修改！以街机录像常用的模拟器WinKawaks为例，其录像记录文件为RC格式，而使用一款名为“Combo Maker”（常简称为CM）的工具软件，即可对其进行编辑。该编辑工具可完全修改、增删游戏时输入的键盘指令，包含键盘指令之间的间隔，因此只要有耐心，理论上完全可制作出完美的录像。显然，这一工具在制作格斗游戏中的Combo（连击）录像时尤其有用。而对于另一著名模拟器MAME32产生的Inp格式记录文件，也有相关的工具与方法可进行拼接，使分次录像成为可能，这里不再详述。

File Edit View Option Help

Key Frame		None	None
	57		
Key Frame		↑	None
	9		
Key Frame		None	None
	1		
Key Frame		A	None
	10		
Key Frame		None	None
	40		
Key Frame		←	None
	6		
Key Frame		None	None
	8		
Key Frame		←	None
	6		
Key Frame		None	None
	10		
Key Frame		←	None
	5		
Key Frame		None	None

在Combo Maker中编辑RC文件

如果只是把这些手段用于录制非炫耀性录像（如自己做视频、仅作留念供以后再欣赏等），那么它就像在单机游戏中使用修改器一样有趣。但不得不说，这样的录像往往会被公开拿来炫耀，并且多数人会选择隐瞒录制时所采用的作弊手段——有趣瞬间变质，剩下的只有“作弊”2字。

不过有意思的是不久后该论坛又有另一位用户将自己的作品发到了国外，这次却得到了许多国外玩家的好评。他所发的是Capcom的一款高人气街机作品《圆桌骑士》的录像。这个录像并非像往常一样，以高难度下一币通关或极高分值见长，而是在很多处随机砍到宝物的地方，他都100%砍出了宝物。小时候玩过这款游戏的玩家，一定还记得游戏中砍一些加分和加倍道具时，有时会突然变成魔杖、1UP、2UP等宝物。



《圆桌骑士》中选用游戏中的3号角色，可通过他的跳跃行为改变乱步值，从而准确砍出宝物

这位用户和他的一些朋友，通过反复实验发现这些宝物其实都可以有固定的一些打法。最后他们发现该游戏的设计者实际上安置了一个被他们称作“乱步值”的数据，专门控制宝物的出现，而敌方和我方的行为都会不停改变该数值。综合这些研究成果，他们完全“破译”了敌方改变“乱步值”的几个特别行为。在这些行为下“乱步值”是确定的，只要抓住这样的机会砍开东西，便可准确地砍出宝物。

他们甚至指出了这个“乱步值”在游戏内存中的准确位置。事后根据这一提示，我用Game Master锁定了“乱步值”，一路极爽地砍出了所有宝物，直至通关。我边打边想，他们在寻找的整个过程中是如何使用辅助工具的。可以确定的是，他们肯定同我一样运用了修改器。不过这样运用的最后结果却摆脱了修改器，直接打出类似的结果。你觉得这样使用修改器是否有趣味呢？

类似的事情我其实还碰到过一次，这便是在本文第一部分提到的使用GB4修改“三国志英杰传”。这款战棋类游戏的可玩性实在让人感到诧异——当你在放开这款游戏长达数年后，却突然发现仍有一批人在孜孜不倦地研究它的新打法，我想你也会像我这么想的。这批人同样聚集在一个论坛中，他们集中讨论的问题是如何在最后一关“邺之战”之前培养出尽可能多的99级将领。这实际上是一道极复杂的数学难题，因为它不仅涉及到如何在每一场战争中分配角色，更需要综合全局来考虑步步为营。得益于游戏的出色设定，使用每一步都可能产生不同的培养收益。

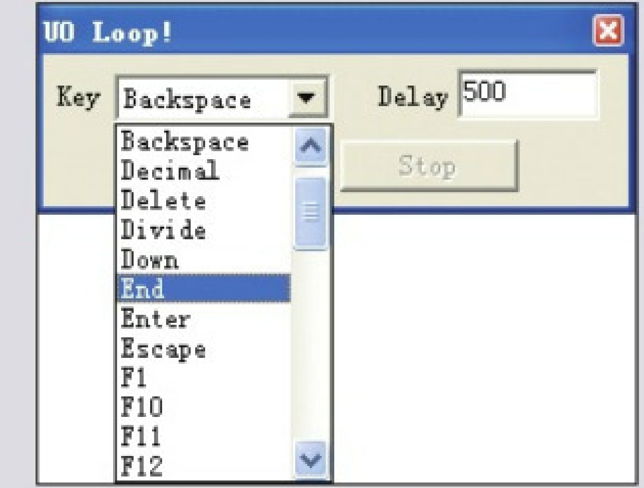
当时各路英雄提出的“利用贼兵在被攻击时的反击行为获取经验值”等新思路，实在让我大开了眼界。但印象最深刻的是有一位用户较早就提出，开局就应当将张飞和关羽的武器卖掉以获取初始资金（玩过该游戏的人会明白即使多一两颗补充体力的“豆”，也可能多获得几十点经验，从而影响之后的策略）。但有一位新手不知哪里错了位，突然跟帖提出为何不用修改器多修改几十点初始金钱而开局呢？这毫无疑问遭到了诸位同好的狂批。但该新手居然又跟了一句，其大意是“既然你们已经用了GB4随时存取档，为何又介意刚开始修改这一点数值呢？”可能是这句话太让人憋得慌，我才一直记到了现在吧。

四、从脚本到封包——网络游戏修改器

从2000年开始，网络游戏在国内以惊人的加速度发展，对应的修改器同样跟随游戏而来。但是网络游戏与修改器的互动，将后者推向了一个从未有过的争论层面。在以往的争论中，仅仅是个人选择层面，或者偏激的人顶多再上纲上线到道德层面。而新的时代，道德、社会规则、法律、商业贪婪……从来没有过的复杂就这样一一展现出来。

1.脚本、机器人、按键精灵

如果将文字化MUD也纳入我们的讨论范畴，那么我也算是最早接触“外挂”的人士了。当时大学隔壁宿舍的一位好友颇沉迷MUD游戏，有一个学期几乎每天起床后第一件事便是去学校的计算机中心“报到”，至少完成一小时的“作业”，据他说每天这一小时非常重要。玩MUD不久后他开始在宿舍的电脑上编辑一种文本文件。这个文件看起来很像某种计算机语言，可是细看又识别不出。最后他告诉我这是玩MUD时的脚本，可以自动打怪的……说实话，我很久以后才理解到原来这也是一种修改器，可他那时的感觉就好像这就是MUD自己的功能一样。原来这种脚本是在一款叫Zmud的工具上运行，这款工具出现后很快成为玩MUD的必备工具。它提供了许多有用的工具，如别名、动作、宏、快捷键、地图等。当然，最强大之处在于它支持脚本编程，可以编写自己的练功机器人程序。



选择游戏中宏所对应的快捷键，再设置好间隔时间，点击“开始”——这就是UoLoop的全部

这种弥补原MUD游戏功能不足的Zmud，足可使其成为后来许多辅助类外挂的始祖。同时编写出机器人脚本的玩家并没有遭到任何攻击，反而会得到众人的敬仰，这也与初期网络外挂程序的“待遇”有些类似。继Zmud之后，第一款出现于图形化网络游戏的外挂程序大概是网络创世纪上（UO）的UoLoop了。现在来看这款小软件实在太简单，它只是不停地调用玩家在UO游戏内设置的宏，从而完成自动练级等任务。实际上整个机器人的重头反而只是在游戏中宏的设置，但UoLoop等软件毕竟开创了机器人的先河。

后来UO中也出现了更高级的修改器，如UO AutoPilot，已经可编制完整的脚本程序，支持变量，还可控制鼠标的点击位置——这已经很像后期出现的按键精灵了。但由于UO并没有在中国正式运营（1998年由少数爱好者在国内架设服务器），其上的外挂自然也少为人知。因此真正让大众了解到“外传”这个词，还是要等到2000年6月出现的《万王之王》。这款游戏是中国第一款图形化网络游戏，伴随它出现的sendkey、keytext、GkkKill等外挂程序也成为许多玩家接触的第一款外挂。不过这些产品仍只能扮演脚本机器人的角色。

这之后还有不少机器人类型的外挂，但很快外挂技术就发展到封包的高度，其中的机器人功能也渐渐不再依靠记录有键盘与鼠标动作的脚本。而脚本一线，到2002年由国内一款新出现的专业脚本软件重新拾起，它就是大家现在熟知的“按键精灵”。按键精灵的脚本编辑功能现在已十分完善，支持大部分的高级语言功能，还可调用Windows的VBS函数、可对屏幕颜色进行精确


按键精灵为网络游戏而生

或模糊的判断。而后期加入的“小精灵”，更可帮助玩家制作脱离按键精灵的EXE脚本执行程序。一时之间，“按键”一词几乎与所有网络游戏同行，同时也成为无数争论的中心词。在众多网络游戏论坛中，该关键词的被屏蔽率仅次于“外挂”。

按键精灵被很多人视为“良性外挂”，部分人甚至认为它不应再归于外挂一类。从表面上来看，它确实可以实现机器人代练的效果，但是这种效果完全通过在客户端上的正常操作实现，与本文后面要提到的“封包”外挂实有天壤之别。不过反对者却认为“不劳而获”便是一种欺骗。我本人曾在台服和国服上分别玩过同样的网络游戏，相比来讲台服的玩家对按键类工具的抵制要比国服严肃得多，我所属的商会便禁止在商会频道讨论“按键”。“按照游戏规则所希望的那样做，而不是认为没违背规则就可以做，规则也是有漏洞的”，一位台服玩家这样对我说。

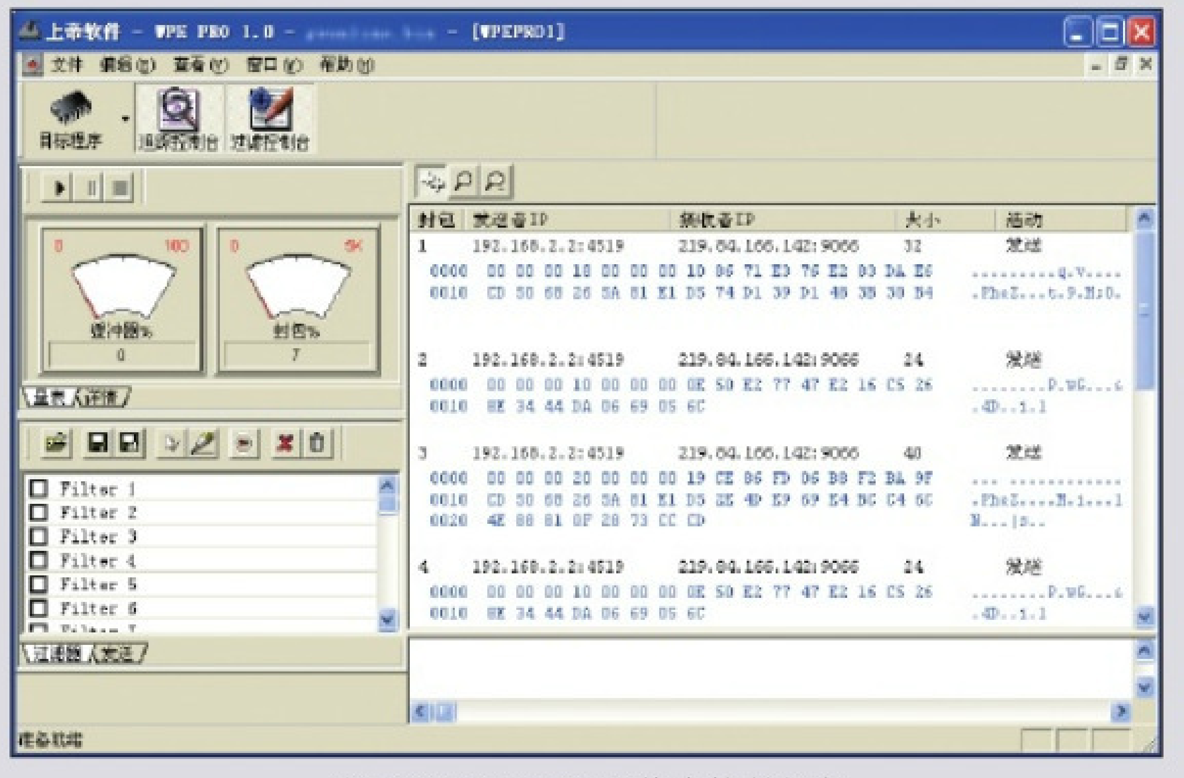
2.变速齿轮、封包

网络游戏是继Windows之后对游戏修改器提出的最大挑战。其原因在于真实的数据存在于不可触及的服务器端，而客户端从技术上讲只是提供了一个输入命令的平台，它通过固定的规则向服务器发送用户的指令。这一服务器－客户端模式导致的结果是：如果你要作弊，要修改数据，不能在本地改数据，而必须想办法欺骗服务器，让它在远程“合法”修改你的数据。

早期的服务器对客户端所发过来的信息（数据包）检测并不严格，只要是指定格式即欣然接受。同时二者之间传递的数据包也以明文形式传递，没有经过任何加密，这样的数据包被外部程序截获后将很容易知其含义。因此在早期网游中，一些外挂程序的功能之强大，简直达到了匪夷所思的地步。

2000年，一款名为“变速齿轮”的修改器出现于“千年”等游戏中，玩家个个行走如飞、攻击快如闪电。实际上这只是小小利用了前面提到的服务器检测不严格的漏洞，服务器没有按照自己的时钟来判定频繁发来的数据包是否合理。漏洞虽小，却可造成服务器负担加重、用户容易掉线等严重问题。因此之后出品的所有网络游戏中都添加了防范变速的代码，变速齿轮等软件遂成为网络游戏历史上昙花一现的角色。

然而这仅仅是警钟的刚刚敲响，服务器端接发数据包的安全问题很快遭到另一项名为“封包”的技术挑战。该技术对网络游戏来往的数据包进行截留分析，找出其中所存在的漏洞，之后封装自己的欺骗性数据包，模拟成从客户端直接发送到服务端以达到修改目的。最初被用来担任这一工作的是工具软件WPE（Winsock Packet Editor），


使用WPE抓取网络游戏的数据包

供其大显身手的游戏是2000年6月开始测试的“龙族”。这款游戏的数据包完全采取明文发送，并且许多攻击招式的封包格式都相同，通过WPE的改包封包，很容易将用户所发出的初级魔法改为终级魔法效果。

与WPE一同出现的还有各种各样的专业封包外挂。例如“网络三国”中的“网三工作狂”外挂，“万王之王”中的“ZKOK”，已可完全脱离客户端运行。而接下来“石器时代”中出现的“SACH”和“STA”外挂，则实现了更为疯狂的外挂功能。例如瞬间移动、原地遇敌、永不遇敌、时间锁定、关卡跳过、250倍加速、金钱复制、战斗画面关闭……总之，游戏设计中的诸多漏洞被无情地暴露和利用。该外挂已经无法被归入辅助游戏一类了，它彻底变成了一款恶性的修改软件。

再往后的历史已为我们所熟知：网络游戏与外挂之间轮番进行技术竞赛，但每一轮盗与防的斗争总以前者取胜而告终。如果说最初外挂还有一丝探索的精神，几年后的它已彻底服务于商业利益，甚至是非法的商业利益。而游戏厂商对外挂的态度也时软时硬，他们同样也遵从自己的商业利益导向。因此最有意思的问题变成了：玩家在其中获得了什么？

我们自然可以将外挂的出现归咎于游戏自身设计的不完美。试想如果有一款游戏，如果它满足了以下条件，肯定能够有效避免外挂的出现。首先，它要比生活轻松，因此不必花心思赚钱、练技能、谋声望；其次，它又要比生活更丰富，所有重复性的事情越少越好，这样就不必用什么脚本、机器人来完成重复性劳动；最后，这个游戏必须还具备一种社会环境，让每个人都有机会展现自己，如此就会避免许多恶意PK和不良攀比……这样的游戏是否会出现真是难以推测。不过我只能想象，这样的游戏我一定玩不了几天，因为生活无论苦涩或艰辛，它的存在即是它的意义。一切都高于普通生活的游戏，我对自己获取意义的可能性表示怀疑。

换句话说，网络游戏注定会是真实社会的部分投影。我相信假使在一群人的真实生活环境中，“外挂”有存在的可能与必要，在网络游戏中也会有。

结语：一个人的快乐与许多人的公平

经济学上有个著名的“帕累托最优”概念。该定义对社会的最优效率点给出了自己的解释：当每个人都没有办法在不损害别人利益的前提下增加一丝一毫自己的利益，这样的点便是最优点。我们显然可以从这一概念上推导出一种逻辑：如果你的某种做法让自己获得了利益，却不曾损害他人的利益，那么这种做法便是让社会向最优点推进了一步，甚至某种程度上可以说，你这样做是“高尚”的。因此，使用修改器修改单机游戏的人无可指摘。假如此人还不曾因为沉迷游戏而忽略了生活中其它责任，我们甚至可以说这样是值得尊敬的。是的，一个人的快乐是值得尊敬的。

但显然你已经从前面提到的模拟器作弊中看到，这种“快乐”只要向公众迈出一步，便需十分审慎地进行重新判断。隐瞒作弊的方式而将作品公布于众，自己固然获得了莫大益处，但于“公平”一端，却损害了他人的利益。给这种事扣这样的大帽子，似有上纲上线之嫌，不过我们的玩家已经在国外受到歧视性待遇亦是不争之事实。随着网络游戏时代的推进，修改器的问题无疑变得更加尖锐化。只要存在PK，存在游戏中的比较，网络游戏修改器给个人带来的益处便不是“帕累托最优”的。在这样的情形下，也许，尊重许多人的公平，才能得到许多人的尊重。P

■北京 小白

Web2.0时代的共享悖论

2007年12月27日，信息产业部宣布出台《互联网视听节目服务管理规定》。这一经国务院同意，由国家广播电影电视总局、信息产业部审议通过的新规定，管理方向直指网络影像音频的共享和发布网站，规定一出台，就引起了整个网络行业的关注。因为它不仅仅触及了网络上视听内容的诸多隐患，还触及了网络最根本的一些固有观念问题，它的执行有可能直接影响到每一位网民的网络娱乐生活。

一、版权的隐患

在这份宣布于2008年1月31日开始施行的新规定中，涉及到网络视听内容服务上下游各个层面的诸多问题，而最容易被人们想到的首先是版权问题。

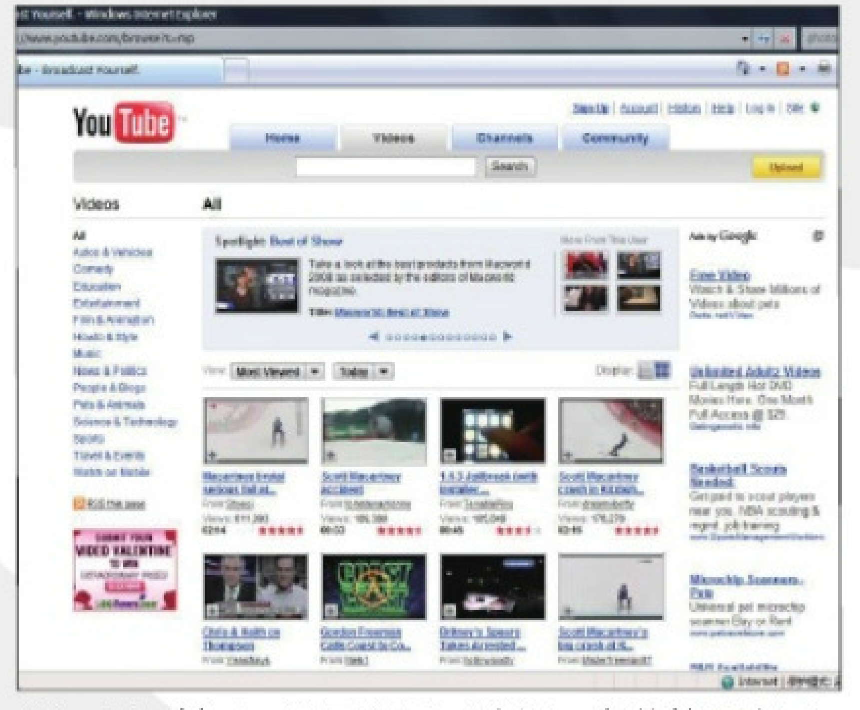
在《互联网视听节目服务管理规定》的第17条写明：用于互联网视听节目服务的电影电视剧类节目和其他节目，应当符合国家有关广播电影电视节目的管理规定。

这也就意味着，那些期待着在网络上直接观看电影、电视剧集、影视节目的“追剧族”们，有可能无法再在网络上看到没有经过授权的视频了。而当一个网友想在网上寻找一首上世纪80年代老歌的MV时，那也只能去购物网站寻找正版盘，而不再可能直接在播客网站上搜索这个MV了。

实际上，网络共享内容的版权问题早就不再是新话题。笔者在2007年曾在一家网站论坛上看到美国作家塞林格的短篇小说《弗兰妮》的电子版，它是由一位网友根据某出版社最新授权译本手工录入的，本来的目的是传播文学作品。但是之后这本书的国内策划人发现了这个问题，在论坛里发帖表明，无论是作者的作品还是译者的译文，都是具有知识产权，受到版权法保护的，它直接牵扯到原创者的利益。最后策划人建议录入的网友根据新版译文保留两千字左右的内容，以供大家熟悉这个小说的风格。

另一个更著名的案例，是审理时间长达一年之久，被称为“全国首例”涉及P2P技术的著作邻接权侵权纠纷案。上海步升音乐文化传播有限公司于2005年8月起诉北京飞行网音乐软件开发有限公司，认为其在没有得到授权的情况下，把上海步升音乐文化传播公司拥有录音制作者权的胡彦斌、许巍、花儿乐队等歌手的歌曲放在自已网上，利用Kuro软件向公众提供上述歌曲的分享、搜索和下载服务，并收取费用，属于非法赢利。

飞行网音乐软件开发有限公司虽然并不认同这个说法，辨称Kuro软件不属于飞行网，但最终法院仍判决要求被告方停止侵害原告方的涉案53首歌曲，同时要求赔偿原告上海步升音乐文化传播有限公司经济损失。



Youtube首页，你可以看到搞笑、文艺等多方面内容

早在2003年，国家广播电影电视总局就曾尝试推行《互联网等信息网络传播视听节目管理办法》。所以此次《互联网视听节目服务管理规定》的出台也不是朝夕之间的事。

而视听内容服务提供商们显然也早已经注意到了这个问题。由于Web2.0时代的到来，内容的发布不再是由网站的经营方单方面进行，网站方面无法对用户上传的所有信息进行充分监测的问题，已经是全球化的问题，所以视听服务提供商大都采用了后监控、后指证的监管方式。也就是说，著作权人或依法可以行使信息网络传播权的权利人，如果发现视听内容服务提供商的网站上有用户上传的侵权内容，可向网站经营方提出权利通知，然后再由网站方采取措施删除相关内容。这其中以土豆网的说明最有代表性：“我们不是，绝对不是提供盗版电影、音乐或者软件传播的网站。如果这是你的目的，土豆网不能满足你的需要。你可以很容易找到很多这类网站，我们也同样强烈相信个人的创作必须得到尊重。”

虽然视听内容服务提供商不愿意自己和盗版牵扯上关系，但是由于开放式的上传架构，仍然会有不少国内外的电影、电视剧、热门专题片和音乐录像在这一类网站上出现，并且不仅为一些视听服务网站所默许，而且往往热门影视作品还会出现在首页。在全球最大的视频内容服务提供商Youtube那里，这样的现象也仍然存在，但是情况要好得多，因为Youtube每一个上传视频的时长被限制在10分钟。而国内的视频网站提供的上传视频时长往往在15～60分钟之间（时长与允许上传的视频容量有关）。

在网络的世界里，这样被大家所默许的灰色现象非常多见，例如各大门户网站模仿电视台节目所开设的视听型对话、采访节目。



土豆网首页的每段视频都有文字说明

二、媒体属性的灰色地带

早在2005年正式公布的《互联网新闻信息服务管理规定》第16条就已规定，互联网新闻信息服务单位，只能转载新闻信息，“不得登载自行采编的新闻信息”。但是，以私人名义录制节目的播客网站，各门户网站开设的采访类、谈话类、新闻类视频节目，随着它们的发展越来越成熟，也越来越多地具有了电视和广播媒体的性质。


在我乐网的页面上，专有美女视频一档


悠视网的电视剧频道非常引人注目

而在《互联网视听节目服务管理规定》中，另一条引起人们广泛关注的是第9条所规定的内容：从事广播电台、电视台形态服务和时政类视听新闻服务的，还应当持有广播电视播出机构许可证或互联网新闻信息服务许可证。其中，以自办频道方式播放视听节目的，由地（市）级以上广播电台、电视台、中央新闻单位提出申请。从事主持、访谈、报道类视听服务的还应当持有广播电视节目制作经营许可证和互联网新闻信息服务许可证；从事自办网络剧（片）类服务的，还应当持有广播电视节目制作经营许可证。未经批准，任何组织和个人不得在互联网上使用广播电视专有名称开展业务。

该规定的第8条第（一）项又规定：申请从事互联网视听节目服务的企业除了具备法人资格，还应为国有独资或国有控股单位。

以上的规定，等于从最根本上宣布，视频网站、网络广播网站、播客网站必须是国资企业，并且也等于不允许民间个人制作和发布“广播电台、电视台形态服务和时政类视听新闻服务”的网络视听内容。

中国媒介的社会属性决定了新闻传播媒体应该是国有的、公营的事业，这不容质疑，但问题是怎样的播客才算是提供了“广播电台、电视台形态服务和时政类视听新闻服务”这样的服务呢？这样的界定是相当难的。一个以广播节目的形式每周放入自己调侃音频的播客，能算是广播电台形式的服务么？一个人在街头用手机拍摄某种突发事件的现场再传到网络上，是否又是恰当合理的呢？

笔者曾就此话题采访过一位网友小林，我们的谈话代表的正是这种普遍性的疑问。

小林：“我觉得网络视频很重要！重要到我在报纸上一看见自己感兴趣的新闻就想上视频网看实录……”

记者：“你是觉得网络视频有助于增强新闻透明性？”

小林：“对，报纸上的观点只能是笔者自己所看到的，他的现场感没法全方位地传递给任何一个人。我们没条件去亲临每一个现场，以前依托的只能是记者、报纸、电视，而这些都有其局限性。现在有了网络，我们就相当于有了更多的民间记者，他们不用文字来传达，他们用实录……这简直太好了。”

记者：“你提到民间记者这个概念……”

小林：“我所说的‘新闻’概念有些不准，它不只是传统媒体机构所发布的新闻。传统媒体所挖掘的新闻总是带有一定的目的性的，而我所说的新闻，它无所不在，但会有一些人关注到，并且发到网上。”

记者：“但是，所谓民间百姓发布在网络上的新闻，因为大家法律意识和新闻专业意识相对单薄，这种发布会不会造成对一些人和事的伤害甚至其行为本身就触及违法呢？”

小林：“我似乎忽略了隐私这一块，但我觉得因为在网上曝他人隐私而致使他人受到伤害的，网络视频在里面扮演的促成因素并不多。”


腾讯宽频，访谈、DV、在线电影……

记者：“不过，现在也不是所有新闻都在网上有视频吧？你平时关心的新闻主要是哪类？国内外政治？日常生活？”

小林：“我想我更关注民生吧，贴得近些，国际政治新闻我也会了解个大概，每天早上一定要看中央4台的新闻。”


另一门户大站的视频频道——“网易播吧”将娱乐放在首位

三、利益

网友“黑虎”自称不算是资深“追剧族”。但她追看美剧的时间已有3年。她告诉记者，从早期的《成长的烦恼》（当然，从严格意义上来说，这不算是追看美剧，而属于怀旧型），到《反恐24小时》《犯罪现场调查CSI》《迷失》《4400》，再到后来风靡全球的《越狱》《英雄》《绝望主妇》《罗马》《丑女贝蒂》《邪恶力量》《豪





热播美剧成为了Web 2.0时代中国视听网络内容的主要问题点之一

斯医生》等，多数追剧人就是沿着这条路走下来的。

“本来电视里放的那些奇怪的电视剧我就没什么兴趣看，有了这些每周不同时间放出的精彩剧集，就更不怎么看电视了。没事和朋友们聊起来，大家茶余饭后谈的如果不是这些热播美剧，那就是极具典型意义的可笑国产剧了，像《吕布与貂婵》，后来改名为《蝶舞天涯》的片子。”

对于这些“追剧族”，她的分析是这样的：“开始看美剧的人，可能主要分为二种，一种是本身对于英文有着浓烈的兴趣，而且听说读写能力都很强的专业人士，这些人也是早期最开始接触美剧并且进行汉化工作的人，当然后来可能就化爱好为商机了。另一些人，比如我，一方面喜欢美剧的情节紧凑，无论表演还是各方面的声光效果都令人容易产生代入感，另一方面也觉得既能得到心理、视觉上的满足，同时还可以稍稍提升自己的英文水平，真正的寓教于乐。记得我有一阵子特别密集地看七八部美剧的时候，连做梦说梦话也是英文的，那英语的听力简直突飞猛进呀。再后来，看美剧就成为了一种文化现象，慢慢范围扩大化了。多数喜看美剧的人都有一定的质素，有自己的挑片能力和独特的观点，所以一股美剧的流行并不是偶然的，能够流行起来的美剧都有很强的感染力，绝不会粗制滥造。”

对于一位普通的追剧族而言，她从视听内容服务网站上获取的东西是工作之余的娱乐。对于广电总局出台的关于视频或者说是网络传播影视剧的相关规定，她个人的看法是，以国内目前的情况来看，一是不一定能全面管制，二是网络传播十分自由，对于许多内容不会过于限制，而且多数被追捧的美剧也鲜有色情成分，而像政治、暴力这些东西不是美剧迷们关注的。她希望“广电总局至少能够放美剧一马”。在一个版权问题普遍存在的大环境下来看她的这番话，似乎又并不显得如何令人惊讶。

而对于网络视听内容服务提供商而言，《互联网视听节目服务管理规定》的出台，就不仅仅是一个希望看到美剧的愿望这么简单的问题了，它可能关系到网站未来的发展。国内的视听服务网站能获得资本界的青睐，不过是从2006年初开始的，Youtube轰动性的成功使风险投资将注意力转向国内的视频网站。但到2007年即将结束的时候这波投资浪潮已经过去。新浪视频、网易播吧、腾讯的QQ之声、QQ播客……门户网站迅速进入视听服务和P2P流媒体领域，这使视听服务行业的竞争进入白热化，风险投资都在观望这一领域的变化。而综观专业的视频网站，获得千万美元投资的也仅有UUSEE和优酷网。

《互联网视听节目服务管理规定》的出台，使视听服务领域的竞争变得更为微妙化。记者就此规定采访过的无论是个人播客制作者还是专业视频网站，都对记者的提问保持了沉默。土豆网的媒介负责人龚女士对记者表示：公司规定不能就这一问题接受任何采访，理由是这一规定提出的是行业问题，作为行业里的一家公司，没有资格对这个规定表达看法，同时她也表示公司会积极配合规定的要求。

优酷网的公关专员初女士也表示，从行业长远发展的角度来看，他们认为新规定的出台进一步提高了行业的门槛，管理的规范化对行业发展有积极意义。优酷网将根据要求，积极寻求解决办法，并从现在开始更深入了解国家各部委的对此业务的运营要求，努力达到符合国家要求的运营标准。


6间房的主页，很容易使人联想到Youtube的简洁



新浪视频，新闻专栏的味道浓郁

在本期杂志截稿时，《互联网视听节目服务管理规定》已经开始施行。一面是Web2.0时代“全民网络共享”的狂欢扩张及其产生的诸多问题，一面是管理部门合理的“疏”与“堵”。无论今后网络视听领域的发展如何，这个规定的出台都是一件大事。企业考虑的是未来的生存、发展，网友考虑的是今后是否还能找到免费的视听资源，而我们也期待着一切都能在良性的轨道上发展得更好。毕竟，网络内容视听化是网络发展的必然趋势。P

道魔相争——网络垃圾信息与过滤

■贵州 冰河洗剑

各种垃圾邮件早已成公害，而各种各样的网络垃圾信息也让人困扰、聊天时的骚扰信息、浏览网页时强制弹出的广告、论坛短信骚扰……都让人不堪其扰。似乎只要有交流联系的地方，就会有垃圾信息的骚扰。在新的2008年中，形形色色的垃圾信息，将会以怎样的方式污染我们的电脑与眼耳？垃圾信息过滤与免骚扰技术，也将继续成为我们关注的对象………

邮件垃圾过滤篇

无论即时通讯软件如何发展，聊天软件如何方便，还是有很大一部分用户在使用电子邮件这种传统可靠的联系方式，聊天软件也开始逐渐与传统邮件紧密结合，使得邮件的使用又变得更加频繁。但是垃圾邮件一直是让邮件用户头疼的问题，各种各样的广告、病毒、骚扰的垃圾邮件总是通过各种途径，漏网而入充满邮箱。而且随着网络的发展，垃圾邮件采用了更多越来越狡猾的方式躲避邮件服务器和用户的过滤追查，使得垃圾邮件的过滤防范也愈加困难。

一、清源----服务器设置过滤垃圾邮件

邮件在接收到个人用户系统中前，首先是到达存放在邮件服务器上，因此我们需要先在服务器上进行一道垃圾邮件过滤。尤其是许多用户未使用邮件客户端程序，直接利用Web邮箱进行邮件收发，在邮件服务器上设置垃圾邮件过滤更加重要了。各邮件服务商都为用户提供了垃圾邮件设置过滤功能，这里我们以垃圾过滤功能强大的163邮箱为例进行介绍。





在浏览器中登录163邮箱“http://mail.163.net/”，在邮箱管理页面中，点击页面右上角处的“选项”，打开邮箱选项设置页面。点击“反垃圾设置”项目下的“反垃圾级别”链接按钮（图1），打开垃圾过滤级别安全设置页面。可以设置过滤级别为“中”，如果发件人不在自己的通讯录或白名单中，并且在邮件的“收件人(To)”和“抄送人(Cc)”中不包括自己的邮箱地址时，则认为是垃圾邮件。在下方的“对垃圾邮件的处理”选中“暂时保留”，并可选择“不显示垃圾邮件中的图片”，以屏蔽掉广告或病毒图片（图2）。设置完毕后，点击确定



按钮保存设置。

在邮箱选项设置页面中，也可以点击黑名单、白名单按钮，并手工输入某个指定的邮箱地址，则此地址发来的邮件将被认为是垃圾邮件或正常邮件。另外，点击“过滤器”按钮，打开过滤设置页面，点击“创建新的过滤器”按钮，可以建立过滤规则从而拒绝一些垃圾邮件（图3）。输入规则名称，输入收件人或发件人过滤关键词，并可设置主题过滤关键词，确定即可。例如，要过滤来自“淘宝”的广告邮件，可以设置“发件人地址”为“包含”，并输入“taobao.com”，在下方“执行”中设置为“拒收”或转移到“垃圾邮件”夹中。当以后收到淘宝邮件时，由于邮件发件地址为“service@smtp.mail.taobao.com”，因此会被认为符合规则而拒收或判定为垃圾邮件。

除了黑白名单与过滤等级设置外，有许多Web邮箱还提供了一个语言过滤的功能。对于普通用户来说，很少接收来自其他国家地区的邮件，此功能可以将所有非中文的邮件作为垃圾邮件进行过滤，可以屏蔽来自国外的垃圾邮件。例如在QQ邮箱垃圾邮件过滤设置页面，勾选“视非中文邮件为垃圾邮件”项，即可启用该功能（图4）。

◇常见反垃圾邮件技术◇

除了用户自己定义的垃圾过滤规则外，目前，各大邮件服务器所使用的反垃圾邮件技术主要有以下几种：

发送认证法：即在邮件发送方和邮件服务器间进行身份认证，认证不符则拒发邮件。

实时黑名单RBL法：实时黑名单（RBL：Realtime blackhole list）：即将发送垃圾邮件的服务器列入黑名单拒收。

垃圾特征库过滤法：建立“垃圾特征库”，对邮件的信封、信头、信体等内容关键记事进行对比检测，剔除垃圾邮件的发送。

连接/发送限制法：对于发送邮件的频率、用户数等进行限制，比如每天或每分钟只能发送有限数量的封件，超过限制则拒发。

贝叶斯（Bayesian）算法：可以学习垃圾邮件关键词的出现频率和模式，对邮件进行更复杂和更智能化的内容过滤技术。

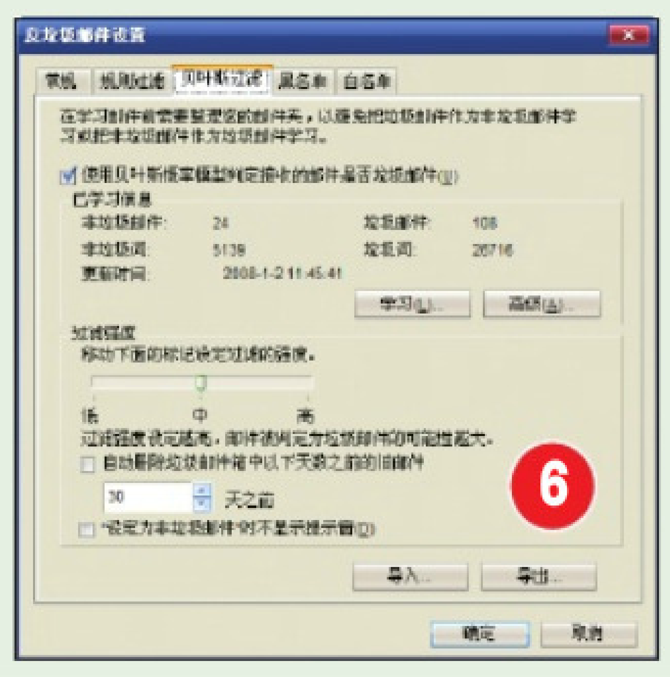
HASH技术：邮件系统通过创建HASH来描述邮件内容，如果出现大批量发送的重复HASH值邮件，即判断为垃圾邮件。

二、结网——个人端垃圾邮件过滤

也有许多用户使用的是各种邮件客户端工具收发邮件，邮件客户端提供了更为强大灵活的垃圾邮件过滤方案。这里，我们以国内比较常用的Foxmail为例，简单讲述一下邮件客户端软件的垃圾邮件过滤设置。



最新版的“Foxmail 6.5 beta1”垃圾邮件识别过滤功能很强大，点击菜单“工具”→“反垃圾邮件功能设置”，打开设置弹出对话框。切换到“规则过滤”选项卡，勾选“使用规则判断接收到的邮件是否为垃圾邮件”项，并可设置“过滤强度”级别（图5）。切换到“贝叶斯过滤”选项页，勾选“使用贝叶斯概率模型判定接收的邮件是否为垃圾邮件”，并设置过滤强度，然后点击“学习”按钮，即可学习向导对话框（图6）。指定某个存在大量垃圾邮件的邮件夹，进行垃圾邮件特征自学习，以提升反垃圾邮件能力。另外，软件还提供了黑白名单设置，可直接指定垃圾邮件发信人地址进行过滤。





另外，也可通过建立过滤规则阻止垃圾邮件。在Foxmail中选择某个邮箱账户，点击菜单“邮箱”→“过滤器”命令，在打开的“过滤管理器”窗口中点击“新建”按钮，打开过滤器设置对话框。在“条件”选项页中设置过滤条件，例如设置“条件”为“正文中包含”，输入“激情视频”（图7）。再切换到“动作”选项页，选中“直接从服务器删除”选项，确定后保存退出。通过设置后，凡是来信的正文中包含“激情视频”词，则会被自动从服务器上删除掉。



无论是使用Web方式或邮件客户端过滤垃圾邮件，都可能会出现误判，所以有必要常常查看“垃圾邮件箱”，看看是否有有用邮件。

栏目编辑·瞿雯·phair@popsoft.com.cn

三、未雨绸缪——防范垃圾邮件的特殊手段

要想不遭受垃圾邮件的攻击，最好不要将自己的邮箱暴露为攻击者的目标。在这里我们介绍一些特殊的技巧与方法：

◆防范垃圾邮件不可不知的注意事项◆

不要随意在网上泄露自己的邮件地址；保管好自己的邮件地址，不要告诉任何不信任的人，不要随便订阅某些网站的电子杂志等，以防止被垃圾邮件发送者收集邮箱地址。

准备两个邮箱，专门的邮箱进行私人通信，另一邮箱用于订阅电子杂志和普通场合使用。

另外，有的垃圾邮件是直接采用字典组合群发的，因此注册邮箱命名时一定要注意，最好混合允许的符号如点号、下划线等再结合数字，同时越长的邮箱名越不容易被群发的垃圾邮件攻击。

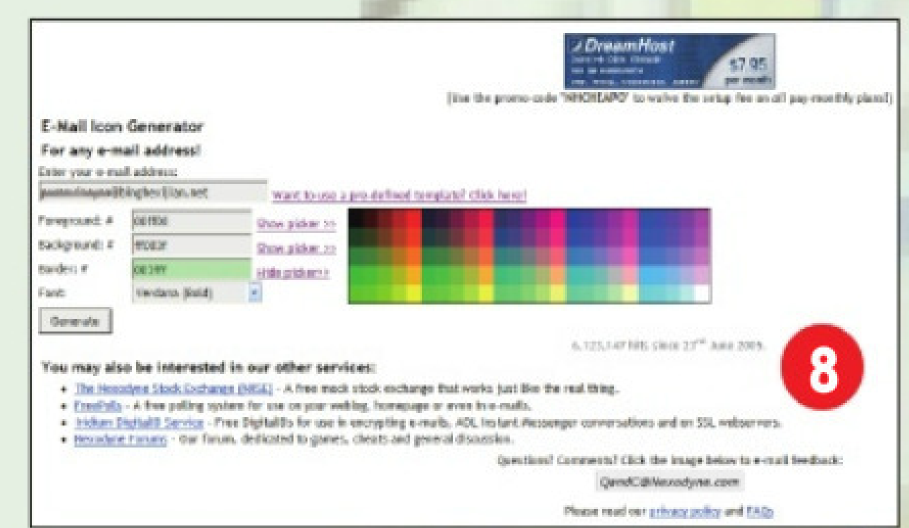
1.巧留联系，E-mail变图片

在博客、论坛及各种场合中，我们常常需要留下自己的邮箱联系方式，直接留下邮箱地址的话，很可能会被垃圾邮件发送者通过特殊的软件搜索到。因此，需要对邮箱地址进行特殊的处理，比如将“@”符号改为其他符号，如“#”等，但这些方法都并不完全可靠，我们可以将自己的E-mail地址变成图片签名，避免被软件搜索。

提供图像邮箱签名制作服务的网站很多，使用方法也很简单。以“E-Mail Icon Generator”（http://services.nexodyne.com/email/）为例，登录网站后输入自己的邮箱名称，例如“pumaxiaoyao”，然后选择相应的邮箱后缀“QQ”，点击“Generate”按钮，即可自动生成“pumaxiaoyao@qq.com”的邮箱地址签名。在图片签名下面以红色高亮显示有该邮箱图片签名的链接地址，以后留下邮箱联系地址时，直接调用该图片即可。如果担心链接失效，可以把图片直接保存到本地，然后上传到自己的相册或图片博客中以便调用。

“E-mail Icon Generator”可以制作20多种后缀的邮箱，包含国内的QQ和Sina邮箱。如果自己的邮箱地址不在支持列表，可以点击页面中的“Want to use a pre-defined template? Click here! ”链接，打开个性定制页面（http://services.nexodyne.com/email/index_custom.php）。输入邮箱地址，分别设置签名的前景和背景色、字体等，点击“Generate”按钮，即可生成想要的邮箱地址签名图片（图8）。

此外，还有其他许多的邮箱签名服务端点，例如国内的“Eoool”（http://www.eoool.com/Sevice.aspx?TypeID=1）。打开网站后，选择自己的邮箱类型，输入邮箱用户名，点击“制作图标”按钮，即可生成漂亮的邮箱签名（图9）。点击“保存图片”按钮，可将图片保存到本地，然后再上传到某个博客或相册空间中以调用。





2.一次性邮箱，即注即用

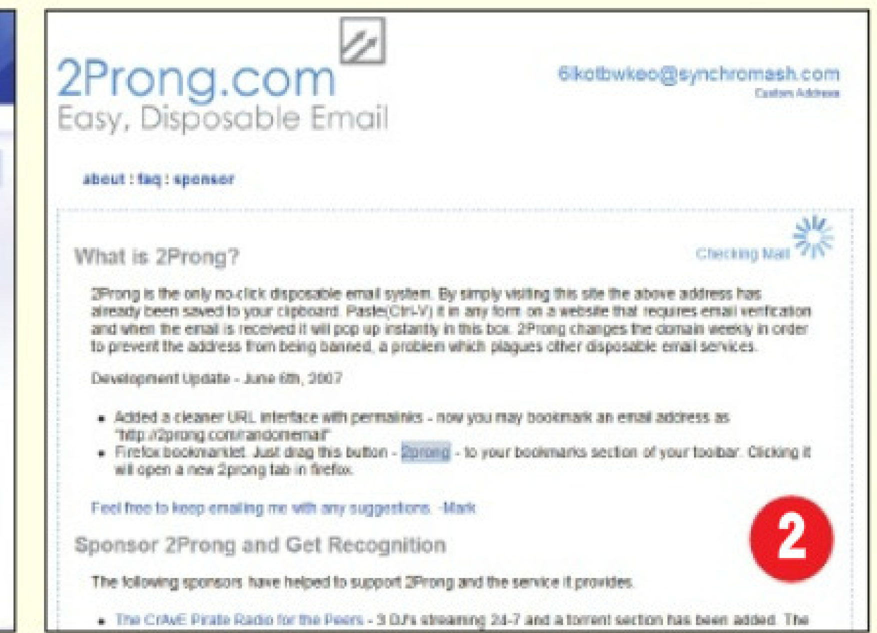
在注册许多网络站点或服务时，需要提供邮箱地址以接收验证码，常常导致邮箱被塞满垃圾邮件。好在网上有许多一次性的邮箱服务，专为注册验证使用，可以为我们解决垃圾邮件的困扰。



有些注册邮箱是为找回丢失密码预备的。如果你长期使用某个站点，最好不要使用一次性邮箱注册。

比较常用的一个一次性邮箱服务是“10MinuteMail”（http://www.10minutemail.com/），可提供一个10分钟后失效的临时邮箱地址，用来接收验证码是非常适合的。打开网站后，点击页面中的“获取我的10分钟邮箱电子邮件地址”链接，即可获得地址为“mailxxxxx@10minutemail.com”的临时E-mail邮箱。点击页面中的“Click here”按钮，即可将邮箱地址复制到剪贴板中。提交10Minutemail.com邮箱地址进行注册后，发送的邮件会被即时的显示在10Minutemail.com页面上（如插文图1），点击链接即可查看邮件中的验证码了。在使用中，如果10分钟不够用，可以点击“再给我10分钟!”链接，临时邮箱就会重新开始10分钟使用倒计时。





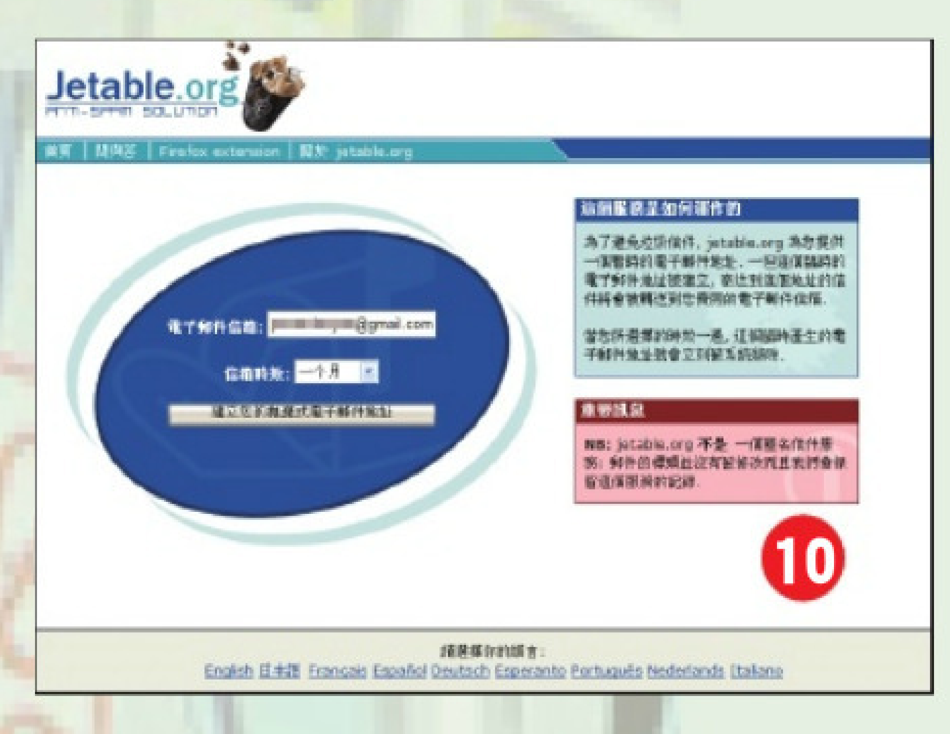
2prong（http://www.2prong.com/）也是一个提供一次性匿名注册邮箱服务的站点，而且使用起来更为方便。在进行注册时，打开的另一个浏览器窗口访问2prong，一个随机产生的邮箱地址会自动复制到剪贴板里。不要关闭此窗口，切换注册页面，将地址粘贴到注册信息框，并提交完成注册（如插文图2）。2prong窗口不用刷新，随即会显示收到的注册邮箱确认信，完成注册后关闭2prong窗口，则邮箱地址作废。



2prong中无法正常显示中文邮件，不过对于接收验证码和验证链接足够了。而且2prong有一个最大的优点——2prong每月会更改域，这样它的邮件地址就不会被封禁，这也是困扰着其他一次性邮件服务的大问题。

3.Email转向保清洁

有一些一次性邮箱站点提供了一项非常有特色的服务——“E-mail转向”，可以把临时邮箱里的邮件转发到真实的邮箱中，避免真实邮箱被暴露的危险。由于“E-mail转向”服务提供的有效期比较长，因此不仅可用于普通的网站服务注册时的检验，而且可以在短期的交流联系中，用于保护自己的真实邮箱。





Jetable（http://www.jetable.org/zh/index）可以设置临时邮箱失效的时间，而且提供了“E-mail转向”功能。打开Jetable后，在页面中输入自己的真实邮箱地址（图10），自定失效时间（一小时、一天、一周、一个月），点击“建立您的抛弃式电子邮件地址”按钮，即可生成一个临时电子邮件地址。注册时使用此电子邮件地址，Jetable会像网址转向一样，可将邮件转向到自己的真实邮箱中。当所选择的时效一过，临时电子邮件地址就会失效，从而防止有垃圾邮件寄到真实邮箱中。

Spamgourmet（http://www.spamgourmet.com/）将垃圾邮件当成了“美味”（Gourmet），可以利用该网站生成很多临时电子邮件地址，接收其他网站发来的邮件并转发到想保护的信箱中。打开Spamgourmet页面，在左侧输入想要的用户名和想保护的电邮地址，点击注册一个新账号。系统会向填写的邮件地址发送一封确认信，点击信中的链接就可以激活账号。登录后，在页面中“Protected address”处可以随时修改自己的受保护的邮箱地址（图11）。

与其他一次性邮箱服务站点不同的是，Spamgourmet网站不会直接提供一个临时邮件地址，用户可根据自己的需要来定制这个邮件地址。邮件地址格式为“字符串.数字.Spamgourmet账号@spamgourmet.com”，其中字符串可以任意设置，数字为接收并转发的邮件总数，最大可以为20。例如我们在Spamgourmet注册了一个名为“pumaxiaoyao”的账户名，现在需要注册eBay账号，在填写注册邮件地址时，可以填写临时邮箱地址为“fromeBay.5.pumaxiaoyao@spamgourmet.com”。当eBay向我们发邮件时，系统就会自动生成设置的临时邮件地址，并将接收到的5封邮件转发到真实邮箱中。当发送的邮件数超过5封时，之后的邮件都会被自动删除，而不再转发至真实邮箱中。

◇最好的20个临时邮箱服务网站◇

提供一次性临时邮箱服务的站点很多，下面列表收集了几个最好用的一次性邮箱服务网站，绝大部分都无需注册能够直接使用，而且没有任何垃圾邮件打扰。

Mailinator（http://www.mailinator.com/）
最好的一次性邮箱服务商之一，提供的临时邮箱地址格式为“随机字符@mailinator.com”

MyTrashMail（http://www.mytrashmail.com/）
一家非常好的临时邮箱服务商，提供的邮箱地址格式为“随机字符@trashymail.com”

MailExpire（http://www.mailexpire.com/）
可以选择临时邮箱失效的时间，可以在12个小时到3个月之间选择

TemporaryInbox（http://www.temporaryinbox.com/）
简单易用的临时邮件服务商，可以为你的临时邮箱地址提供多种格式

MailEater（http://www.maileater.com/）
一个免费的临时邮箱地址，格式为“@MailEater.com”

SpamBox（http://www.spambox.us/）
允许设置邮箱失效的时间

GuerillaMail（http://www.guerrillamail.com/）
不仅提供给你一个在15分钟后失效的临时邮箱地址，而且可以在自己的网站上构架一个临时邮箱地址的服务

SpamHole（http://www.spamhole.com/）
提供一个在2小时后失效的临时邮箱地址

DontReg（http://www.dontreg.com/）
是一个大型、良好、快速和安全的临时邮箱服务商

TempoMail（http://www.tempomail.fr/）
是一家新临时邮箱服务商，它会提供给无垃圾邮件的邮箱

TempEmail（http://www.tempemail.net/）
提供一个快速、匿名、安全的临时邮箱

PookMail（http://www.pookmail.com/）
一家提供多语言的临时邮箱服务商

SpamFree24（http://spamfree24.org/）
提供多域名的临时邮箱服务

KasMail（http://www.kasmail.com/）
需要注册，可设置多达25个别名一次性邮箱地址，在一个地址期满失效后可以使用其他的别名地址

SpamMotel（http://www.spammotel.com/）
需要注册，提供邮件转发功能，邮件可以通过桌面的客户端接收

GreenSloth（http://greensloth.com/）
邮箱地址在一周后自动失效

AnonInbox（http://www.spamspot.com/）
无需注册，简单易用

Spam.la（http://spam.la/）
提供一个快速的一次性邮箱

4.金蝉脱壳，“替身”邮箱挡垃圾

有许多邮件服务商，提供了邮件地址“替身”功能，可将用户注册的真实邮箱作为主体，并克隆生成多个与之相联系“替身”邮箱。替身邮件地址不会暴露出真实的邮件地址，任何发送到此替身邮箱中的邮件，都可被真实的主邮箱所接收到。如果替身邮件地址被垃圾邮件攻击，可将其废除而不会影响主邮箱的使用，并可重新生成新的替身邮箱，以摆脱垃圾邮件的“追踪”。

（1）Yahoo替身邮

Yahoo是最先推出“替身邮”服务的，现在升级成为了“替身邮”，其功能强大使用方便。首先要申请一个Yahoo邮箱并登录，进入邮箱网页后，点击右上角的“邮件选项”，打开邮箱设置中心，点击“替身邮”链接，打开替身邮页面。然后点击“现在开始”按钮，首先要求输入设置替身邮“种子”。需要注意的是，只能删除两次替身邮种子，替身邮种子是用来引导所有的替身邮地址，所以要尽量选择容易记忆的字符，并且千万不要与自己的邮箱账户名相同，否则可能会被垃圾邮件发送者猜测出真实的邮箱名。

这里假设我们设置的替身邮种子为“xiaoyaotisheng”，点击“继续”按钮，确认自己申请的替身邮种子，然后在“设置关键词”页中，需要输入能够提醒何时使用此地址的关键词。例如，我们正在创建一个准备从“taobao.com”接收邮件的地址，关键词可以是“taobao”（图12）。点击“继续”按钮，在“替身邮地址选项”页面中，需要为替身邮件地址设置一些参数。“发送到”下拉表单可设置此替身邮件地址收到的邮件，将转到真实信箱中的某一特定目录下。另外，可设置该替身邮件地址接收到的邮件标注颜色，并选择使用“过滤器”和“垃圾信克星”功能。输入替身邮件地址说明后，点击“设置替身邮”按钮，即可完成替身邮的设置。现在我们就拥有一个名为“xiaoyaotisheng-taobao@yahoo.com.cn”的替身邮地址了。

可用同样的方法设置关键词，即可生成多个替身邮地址了，最多可生成500个替身邮地址。并可为每个替身邮地址建立一个文件夹，替身邮接收的所有邮件就会被存放指定的文件夹中，以便于我们对垃圾邮件进行有效的管理。当我们在网上留下替身邮时，如果被垃圾邮件发送者“盯住”，向替身邮地址中发送了垃圾邮件时，可以立即将该替身邮地址删除，这样就让以后的垃圾邮件无处可发了。点击“管理替身邮”链接，选择要删除的替身邮地址，点击“删除”按钮即删除该替身邮。

（2）Gmail的“替身原则”

Gmail中虽然没有提供直接的替身邮功能，但是利用其特殊的用户名原理，可以设置Gmail替身邮。Gmail注册时允许特殊字符“.”，但在收信时却将此字符视为无效字符；另外，“+”之后的字符都视为无效字符。利用两个特点，就可以为一个Gmail建立多个替身邮箱。例如我们的邮件账号为“pumaxiaoyao@gmail.com”，利用上面的原理，可以生成如下替身邮箱地址：

pumaxiaoyao+2008@gmail.com、pumaxiaoyao+taobao@gmail.com、pumaxiaoyao+ebay@gmail.com……等，使用“+”号，加上自己的随便的字符组成的新邮箱，实际对应的都是“pumaxiaoyao@gmail.com”这个邮箱。

在账号名中任意位置都插入“.”，都可生成与原地址相同的邮箱，比如p.umaxiaoyao@gmail.com、pu.maxiaoyao@gmail.com、pum.axiaoyao@gmail.com、p.u.maxiaoyao@gmail.com等，对应的都是“pumaxiaoyao@gmail.com”这个邮箱。

另外，可结合上面的两种方法，生成迷惑性更高的替身邮箱，例如p.umaxiaoyao+taobao@gmail.com、puma.xiao.yao+ebay@gmail.com等。

（3）QQ邮箱的“替身”

与QQ软件的紧密结合，使用方便且功能强大，QQ邮箱的用户也非常多。但是在抵制垃圾邮件方面，QQ邮箱有着许多“先天”的不足——由于QQ邮箱地址都是是形如“QQ号码@qq.com”的，因此只要自己的QQ号码被别人知道，就有可能接收到一些恶意的垃圾邮件；而且由于QQ邮箱地址的特殊性，很容易被一些字典方式发送的垃圾邮件所攻击。如何为QQ邮箱设置替身邮呢？

打开QQ邮箱网页（http://mail.qq.com），使用自己的QQ号登录后，点击页面上方的“设置”链接，



进入QQ邮箱设置页面。点击“账户”链接，打开账户设置页面，点击“默认发信账号”中的“申请注销邮箱账号”，可申请一个英文名字的邮箱名称。申请成功后，可勾选下方的“关闭数字账户”项，关闭原来的数字邮箱账号，可防止字典型垃圾邮件的发送（图13）。将此英文名称邮箱发送给别人或用于临时注册申请一些服务，如果其中收到大量垃圾邮件后，可以将此英文邮箱地址注销掉。直接点击“申请注销邮箱账号”按钮，即可完成注销，并可重新申请一个新的英文邮箱地址。

四、反击——接收到垃圾邮件之后

虽然我们采用了种种手段过滤垃圾邮件，但还是可能有漏网的垃圾邮件进入邮箱中，面对垃圾邮件，绝不能一删了之，不然以后垃圾就会继续源源不断地继续进入。我们需要将垃圾邮件加入黑名单，需要追查垃圾邮件来源地址，甚至进行举报等。

1.拒收垃圾邮件

接收到垃圾邮件后，说明垃圾过滤系统无法过滤此邮件，未防止下次继续接收到此地址的垃圾邮件，需要拒收来自此地址的所有邮件。

在Web邮箱中拒收邮件很简单，以QQ邮箱为例，点击打开邮件内容，点击“发件人”信息后的“拒收”按钮，即可将垃圾邮件来源地址加入到黑名单中了（图14）。在邮件客户端软件中，屏蔽垃圾邮件更简单，以Foxmail为例，直接右键点击某封垃圾邮件，在弹出菜单中选择“将发件人加入黑名单”命令即可。



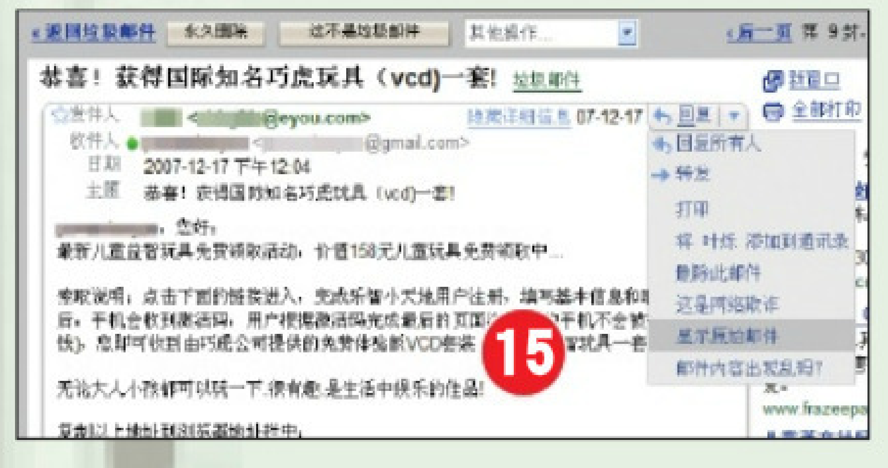
◇垃圾邮件处理禁忌◇

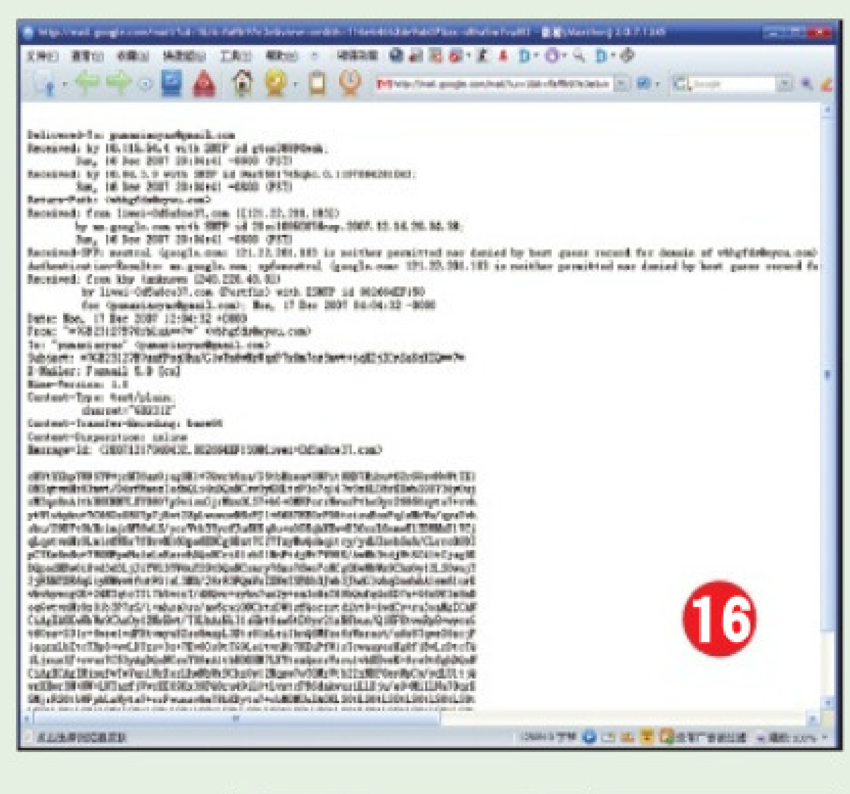
如果邮箱中接收到了垃圾邮件，切记不要回复垃圾邮件，否则垃圾邮件发送者收到回信后会确认你的邮件地址实际存在，以后可能会收到更多的垃圾邮件。有的垃圾邮件甚至会加上诱骗的伎俩，例如“如果不需要此邮件的话请回复”“退订本邮件”等，切记也不要上当受骗而回复。另外，也不要点击垃圾邮件中的任何链接，否则也可能被垃圾邮件发送者收集到邮件地址信息。

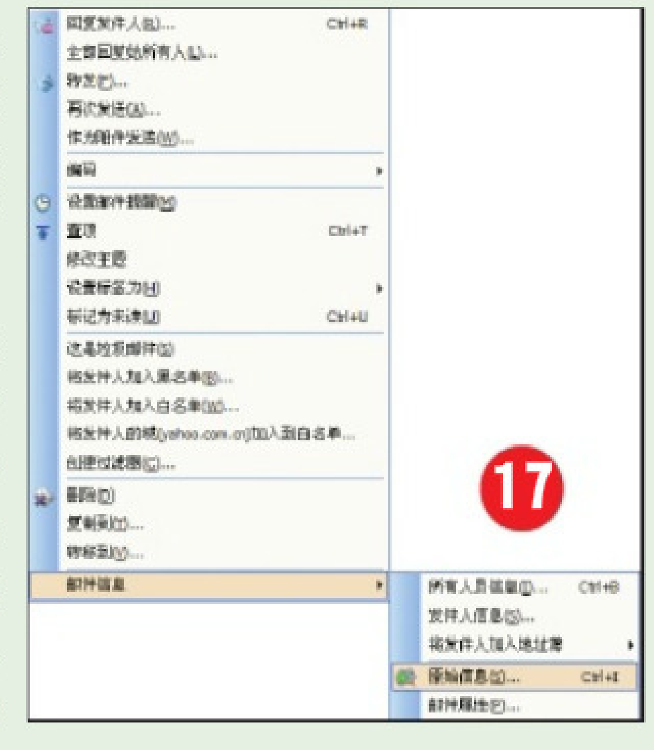
2.追踪垃圾邮件来源地址

有一些垃圾邮件经过了特殊的伪装或利用了特殊的技术，在“发件人”中显示的是虚假的邮件地址，直接屏蔽该地址并不能阻止垃圾邮件，因此需要找到直接的邮件发送地址。查找邮件真实发送地址，初级的方法是查看邮件编码信息。

首先，我们需要查看邮件的原始信息。在Web邮箱中可直接查看邮件信息，例如在Gmail中打开某封邮件后，点击右侧“回复”下拉菜单中的“显示原始邮件”命令（图15），即可查看到原始邮件信息（图16）。在邮件客户端中，如Foxmail中，可右键点击某封垃圾邮件，在弹出菜单中选择“邮件信息”→“原始信息”命令，即可查看到原始邮件信息内容（图17）。







在邮件原始信息中，我们最重要的就是查看“Received:”字段并进行分析。举一个典型的垃圾邮件例子，假设我们在某垃圾邮件原始信息中看到如下内容：

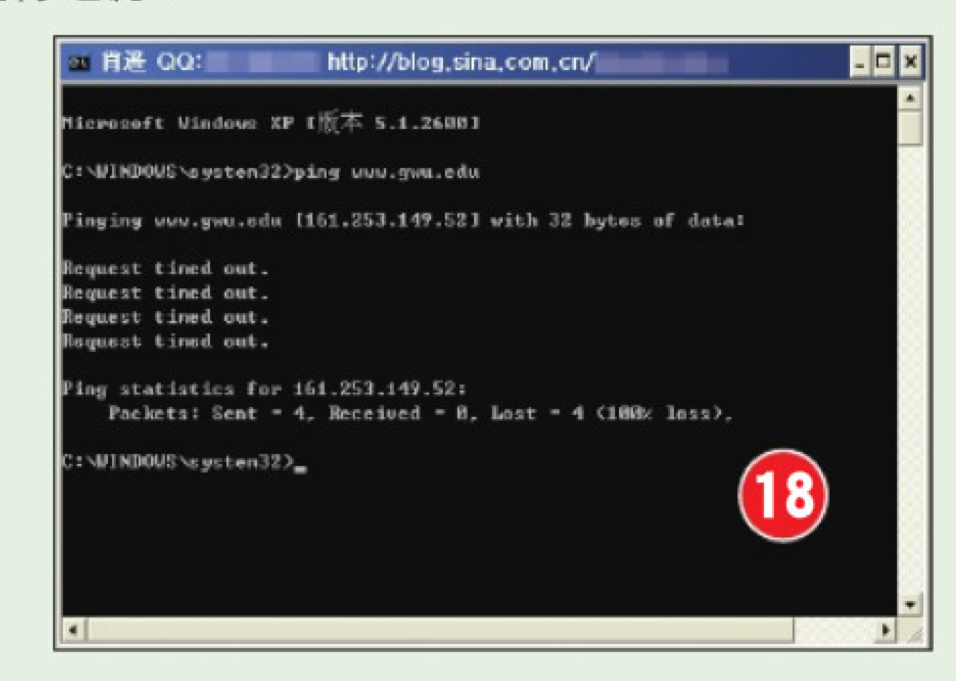
Received: from gwu.edu (unknown [221.212.10.45])by by mx.google.com with SMTP id 36si15841103nzk.29.2008.01.05.10.29.39;Sat, 05 Jan 2008 10:29:40 -0800 (PST)

Reply-To:missyou@yahoo.com.cn

从此信息可知，邮件来自域名为“gwu.edu”，IP地址为“221.212.10.45”的地址，邮件接收时间是05 Jan 2008。我们可点击“开始”菜单→“运行”，输入命令“CMD”，回车后打开命令提示符窗口。输入如下命令（图18）：

ping www.gwu.edu

可查看到该域名返回IP地址为“161.253.149.52”，很显然原始信息中的“gwu.edu”是一个伪装的地址。因此，可以推测在发信人中的“nicepress@gwu.edu”就是伪造的了，而原始信息中的“missyou@yahoo.com.cn”才是真实的垃圾邮件发送地址，需要将此地址加入黑名单中进行过滤。





需要说明的是，在许多垃圾邮件中，也许并不只有一条“Received:”信息，这是因为许多垃圾邮件采用了自动回复的高级发送手法，其中一些“Received:”信息也可能是伪造的。碰到这样的情况，需要逐条进行判断分析。

本文中主要讲述了邮件发送中的垃圾信息过滤屏蔽与追查，网上的垃圾信息可不仅在邮件中出现，网页浏览、聊天信息等都随处可见。在下篇中，将为大家继续介绍其他常见网络垃圾信息的过滤。



■北京 fly

影院惊魂

http://pop.pcpop.com/071202/3668388-13.html

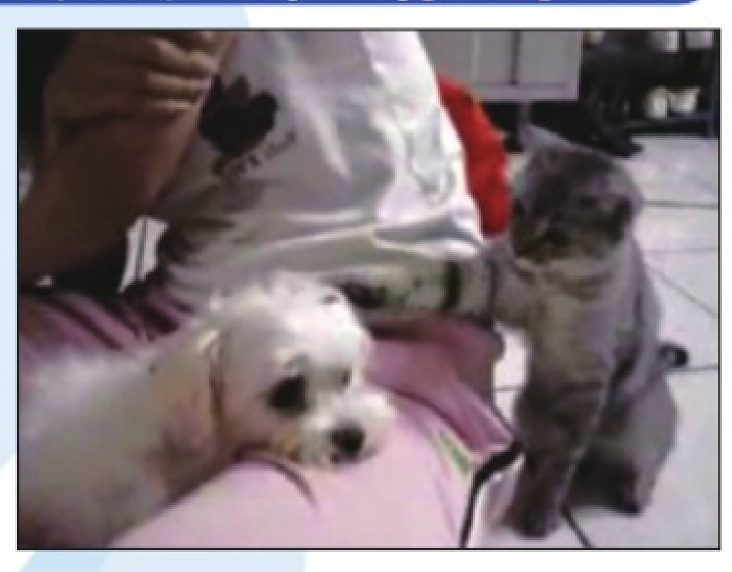
一个漫画，改编自一部中篇恐怖小说。个人感觉其实小说很一般。虽然据小说作者说是根据真实经历改编，但一来鬼怪这种东西本身就不可信，二来小说本身只是单纯地堆砌一些比较零碎的故事，没有特别流畅的整体和情节，但漫画改编得却很有趣。当然，对于恐怖和血腥比较敏感或迟钝的人来说就不那么有趣了。在你看到本段文字的时候该漫画还在连载中，这对“太监”“挖坑”现象深恶痛绝的人士来说也不是个很好的消息。不过画漫画毕竟比单纯码字的难度大多了，所以也不要抱怨什么。对能安下心来画上几百幅漫画义务为大家服务的作者，还是应该抱有敬意和鼓励的态度。如果大家觉得更新太慢，觉得不爽，也可去http://pop.pcpop.com/071208/3686677.html看小说，也算是先睹为快吧。



欠欠的猫

http://www.56.com/u13/v_MjU4MjgxNzg.html

“网罗天下”栏目收集的各种视频累积下来也不算少了，不过很少给大家推荐时间太短的视频。一则短的视频很少能出现精品；二则在中国网络条件普遍不理想的情况下，一分钟甚至几秒钟的视频恐怕预读甚至打开它的时间都比这个长，颇有些浪费感情；最后，太短的视频对不起洋洋洒洒的几百字啊，介绍起来也很困难。这次的视频也算不得是上等精品，只是异常搞笑罢了。你很难想象一只猫能做出如此人性化的动作和表情，而它的对手又是如此的配合，也可算是难得的搞笑佳作。看完之后也许你会爱死这只既犯欠又可爱的猫猫。



《色戒》之作弊

http://6.cn/w/fFir6_MZSv515hCFTE2qTg

《色戒》这个电影不少人都看过，不过相信大部分人不是冲着李安或者梁朝伟汤唯的名头，更不是为了看看特务与汉奸是如何争斗，而是冲着那个“色”字去的。先有“色情片”的争论，后有“美化汉奸”的辩论，再有“真抓实干”的议论。不过这些咱们可都不能讨论，读者们可都是祖国的花朵呢，是不？这个视频和曾经有名的《大史记》《一个馒头引发的血案》一样，属于套用电影串台词类型的，编排得也算合理，只是时间稍短，结尾略显粗糙。但视频里天南地北的方言配音很搞笑，尚可一观。



部落战争

http://www.travian.cn/

网页游戏，也许算得上是网络游戏的一个分支。大家总是看到无数痴迷于网络游戏的人，却不知还有更多人沉浸在网页游戏中。相对网络游戏，网页游戏更加休闲，不需时刻关注它、不需顶级的机器配置、无需占用太大精力、无需安装客户端，只要你能上网就可去玩。不过网页游戏大多采用实际时间，所以并不太适合网吧一族。这次介绍一个名气不小的网页游戏——部落战争。在这个游戏中，一名玩家就是一个村庄的首领，通过慢慢发展一步步建立自己的城邦。要不断攻城掠夺，以外交、权谋、结盟、分工等等，带领人民走向最终胜利。如果你是第一次玩此类网页游戏，建议最好先看看教程和游戏指南，尤其是种族的选择。建议新手选日尔曼族，开发成本较低，有利于初期发展摸索。游戏上手很简单，不过技巧还是蛮多的，也算是上手容易精通难吧。如果你第一次玩这个游戏并开始经营自己的村庄，建议先点进“Travian Plus”页面。每个新人初始都有35游戏币，可以干的事情不少，对于初期发展还是很有帮助的。此外，游戏有14天的新手保护期，不会被掠夺和侵略，可以放心大胆地安心建设研究内政。最后提醒一下，游戏中玩家间的交易功能要发展很久才能实现，所以想通过开几个账号互相交易，以求达到快速积累资源的方法是行不通的。



回味老游戏

——Vista下的老游戏新玩

实例：
真三国无双4、暗黑破坏神2、命令与征服3、大航海时代3、英雄无敌2、英雄无敌3、StarForce加密游戏

■广东 GZ

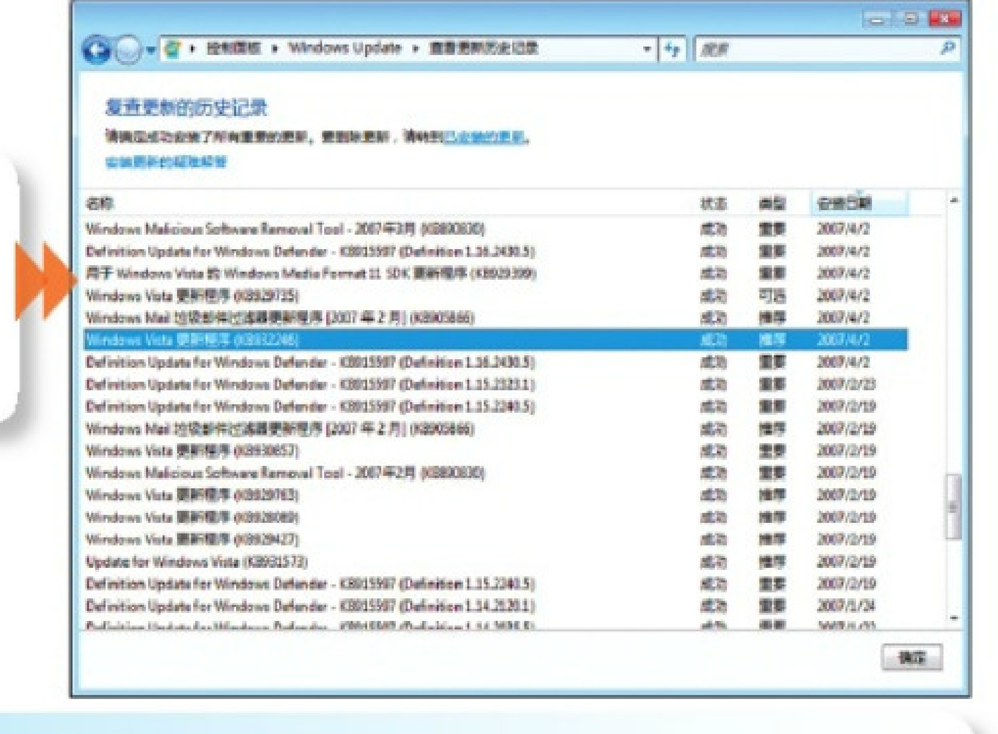
关键字：老游戏、Vista

Vista应用软件的兼容性确实不佳，作为软件中特殊种类游戏的兼容情况尤其严重，这种情况即使等到Vista SP1正式发布也不会得到根本改观，实际上软件兼容也并非微软单方面能够解决的问题。由于Vista属于系统架构上的转换，要彻底解决兼容问题还得依靠软件开发厂商来提供支持Vista的新版本。但游戏是属于生命周期较短的产品，流行的游戏固然有希望得让发方进行产品修正，而不再赚钱的游戏恐怕就不会再有这种幸运了。因此用户只能自己在力所能及的范围内进行应用兼容性修正，或许就能让喜爱的游戏在Vista中顺利玩起来。

通用修正方案

1.系统补丁

系统补丁永远是最安全有效的应用兼容性修正方式，因此用户首要工作就是打上微软的系统更新补丁，尤其确认已经装上了微软释放出的应用程序兼容性补丁，包括KB929427、KB932246、KB941649等一系列可靠性更新。

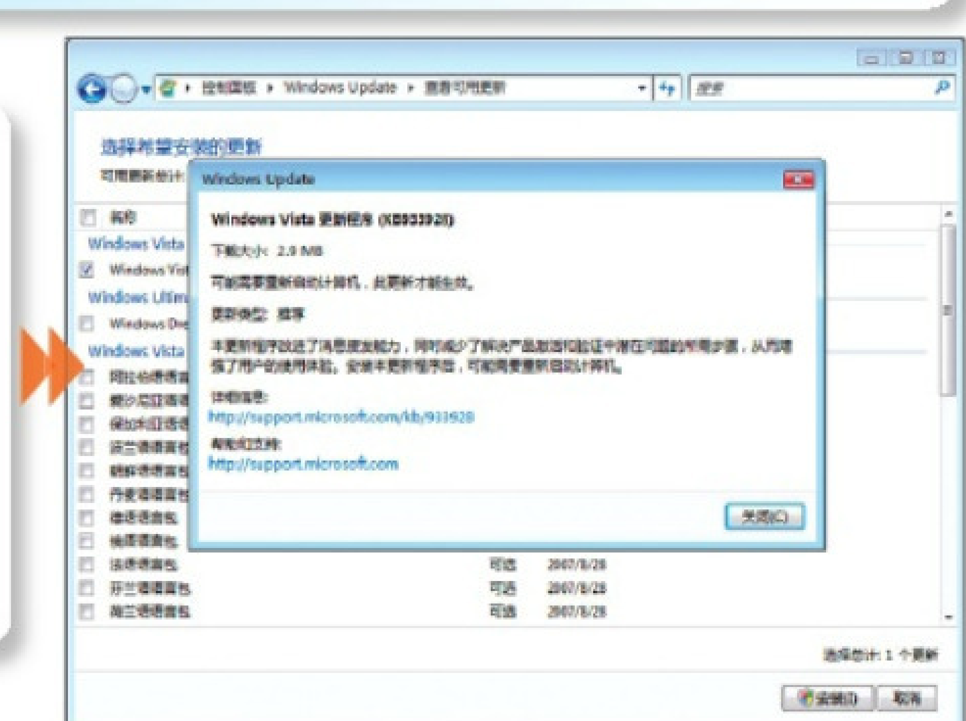


像双显卡系统KB929427、KB932246等更新其实就是针对Vista发布的游戏兼容性补丁，而KB936710可以让SLI和CrossFire更好地执行DX10游戏。这些补丁可以修正多项经典PC游戏在Vista上遇到的兼容性故障，包括部分经典PC游戏在Vista上遇到的无法安装、无法执行或执行不稳定等问题，例如《战地2》《无限飞行X》《帝国时代3》《地牢围攻》等。



打开控制面板的Windows Update，点击左侧面板上的“更改设置”，选择“检查更新，但是由我决定是否下载或安装更新”。这样当用户发现有新的系统更新提示，不要直接点击“安装更新”，而是点击下方的“查看可用更新”打开查看面板。

使用右键点击可用更新并选择弹出菜单“查看详细信息”，在弹出对话框中用户即可了解补丁的真正内容，并可以点击链接到补丁知识库阅读更为详细的信息。



只要右键点击可用更新并选择弹出菜单“隐藏更新”，即可自由选择想要安装的更新补丁。

2.驱动补丁

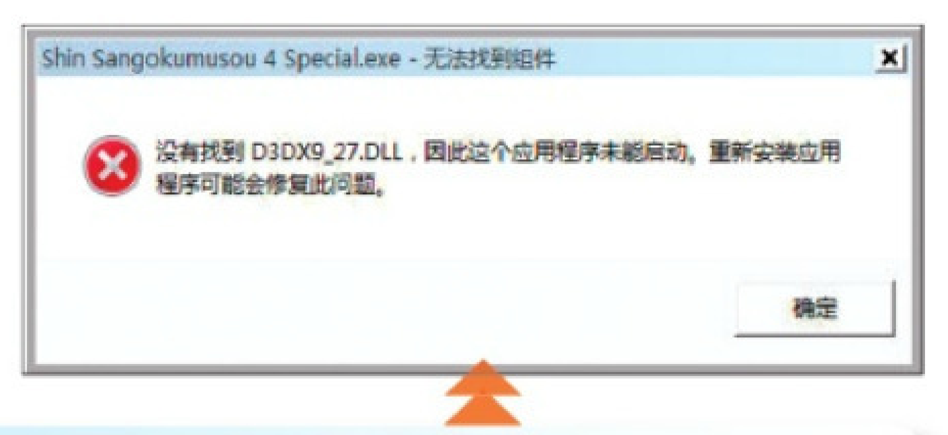
由于基于操作系统的安全特性改变，Vista对于硬件驱动的管制变得过于严格。硬件驱动必须在微软设定的规则下工作，跳出这个限制就会导致错误，因此甚至在Vista已经发布一年后NVIDIA和ATI仍然拿不出能让用户满意的显卡驱动。基于这种情况用户能做的就是不断紧跟硬件厂商的步伐，测试更新的驱动程序并且在其中选择最合适自身软硬件环境的驱动版本。

游戏大作Crysis正式发布后，NVIDIA和ATI在第一时间就释放出对应的专用补丁，用户通过驱动更新就能修正许多游戏的兼容性问题。比较特殊的情况是创新独立声卡的驱动程序，由于Vista的音频结构发生了改变，在Vista的应用程序和音频硬件之间多了一个Windows Audio Session API，应用程序通过对这个API的调用来实现声音输出，这样音频工作放到了应用层次而不是内核层次，从而能够提高稳定性，同时也降低了不同硬件配置声卡之间的声音输出质量差距。但是Creative的声卡产品基于EAX技术，在Vista下EAX无权与硬件直接沟通，它只能通过并不成熟的OpenAL才可发挥作用。

为了让创新声卡能在Vista下获得真正的游戏EAX特性、游戏音频加速及硬件混音功能，Audigy声卡用户需要向创新花钱购买“炼金术”驱动，开创了驱动程序需要购买的历史先河。至于低端的SB Live！声卡可以尝试下创新论坛的这个Vista驱动（http://forums.creative.com/creativelabs/board/message?board.id=Vista&message.id=26559），据称能够使部分产品支持OpenAL、EAX、Surround sound等特性。总之创新系列独立声卡在Vista下的处境是较为困难的，即使用户放弃A3D和EAX，游戏主动失声的情况也仍然比比皆是。就个人的意见而言，在Vista系统下还是放弃创新的独立声卡，其实板载的Cmedia Oxygen HD之类的音频芯片已经完全足以满足游戏的需求。

3.回到DirectX 9.0

更新好系统补丁和硬件驱动之后，用户还需要完成最后的系统修正工作，即安装DirectX 9.0c。尽管DirectX 10意味着未来，但是目前支持DirectX 10的游戏远未成为主流，而更多的主流游戏需要DirectX 9.0c库文件的支持。问题是DirectX 10并不是一个向下兼容的API接口，根本不能像之前DirectX升级一样接管前代API的工作。



例如当启动游戏《真三国无双4》，系统就会提示“没有找到d3dx9_27.dll...”无法启动游戏。

简单解决问题的方法就是将d3dx9_27.dll文件拷贝到Vista系统分区所在的目录“X:\Windows\System32\”下，从而顺利地进入游戏。但是同类的错误也可能在游戏中出现，因为游戏中也可能调用别的DirectX 9.0c动态链接库文件，此时跳出游戏甚至都不会有任何提示。因此彻底解决办法就是完整安装DirectX 9.0c，事实上这也是微软解决此类问题给出的官方方案。

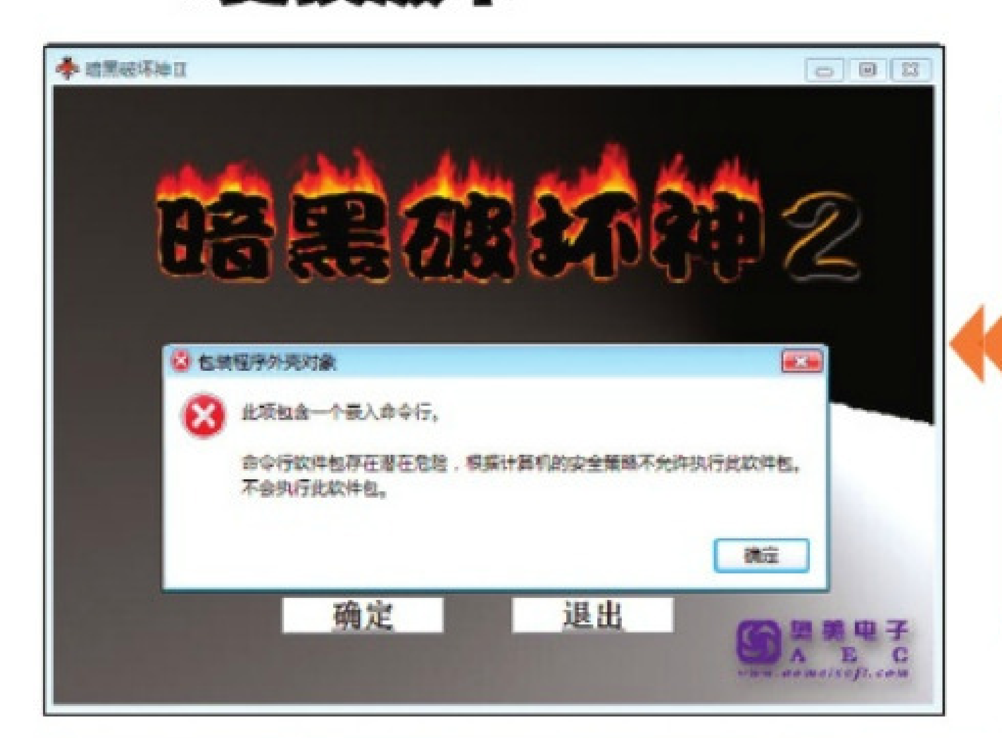
不用担心以往的低版本DirectX不能在高版本DirectX系统中安装的限制，在Vista中DirectX 9.0c可以顺利地完成安装，而且实际工作中也不存在什么应用障碍，不过用户使用“dxdiag”命令系统仍然显示更高版本的DirectX 10。



游戏安装修正

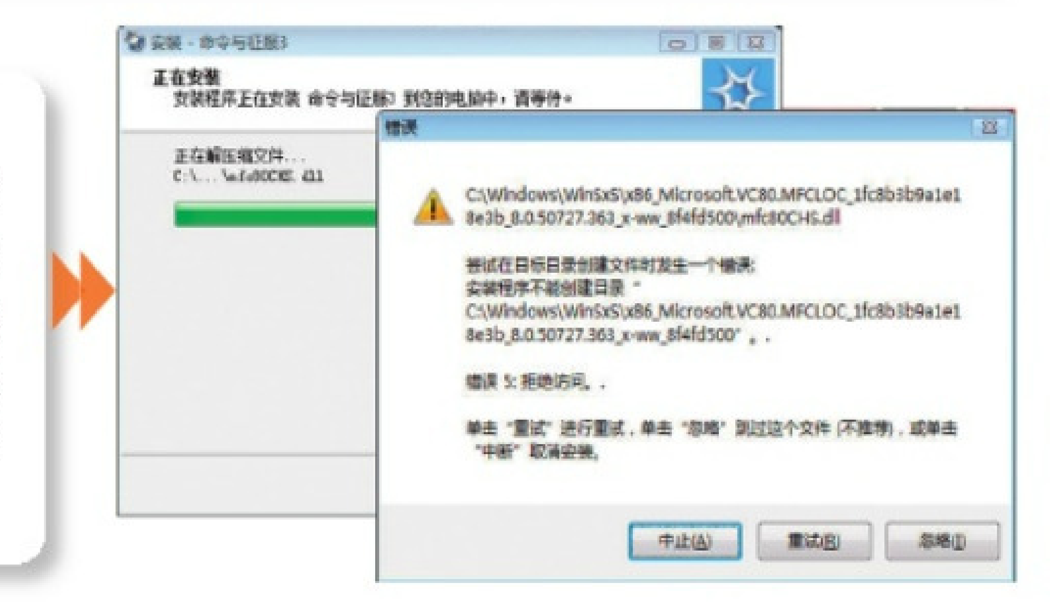
很多情况下许多游戏甚至都不能在Vista中完成安装，其实游戏的安装会不会出现问题，很大程度上取决于用户使用哪个游戏版本，往往光盘版本和硬盘版本有着完全不同的安装效果。

1.更换版本



经典游戏《暗黑破坏神2》，国内是由奥美电子公司代理引进的，因此其正版安装光盘中会有一个安装检测程序，安装时必须先在“输入中文密码”的空格内输入“奥美电子”完成检测，然后才能双击安装图标继续安装。然而当用户双击界面里的安装图标时，却往往遭遇“此项包含一个嵌入命令行，根据安全策略不允许执行此软件包”的错误导致无法安装。问题唯一的解决办法非常简单，在WinXP系统下将已经安装好的《暗黑破坏神2》目录直接拷贝到Vista中即可用。

另一个截然相反的例子是经典游戏系列的《命令与征服3》，在Vista中安装时会出现错误，系统提示“无法在目标目录中创建文件”导致安装不能正确完成。虽然用户可以忽略这些提示并强行完成安装，但进入游戏后频繁遭遇错误并无法正常执行也是可想而知的。问题的解决方案同样是通过更换原始的《命令与征服3》光盘版本解决，事实上该游戏是属于被Vista系统支持的，本来并不应该遭遇安装问题。



以上两个游戏安装故障产生的原因不同，奥美版《暗黑破坏神2》是安装程序不符合Vista的安全规范，而硬盘版《命令与征服3》是没有权限写入系统目录，但是两者解决问题的方式却是一致的，就是通过更换安装版本来更改安装方式。

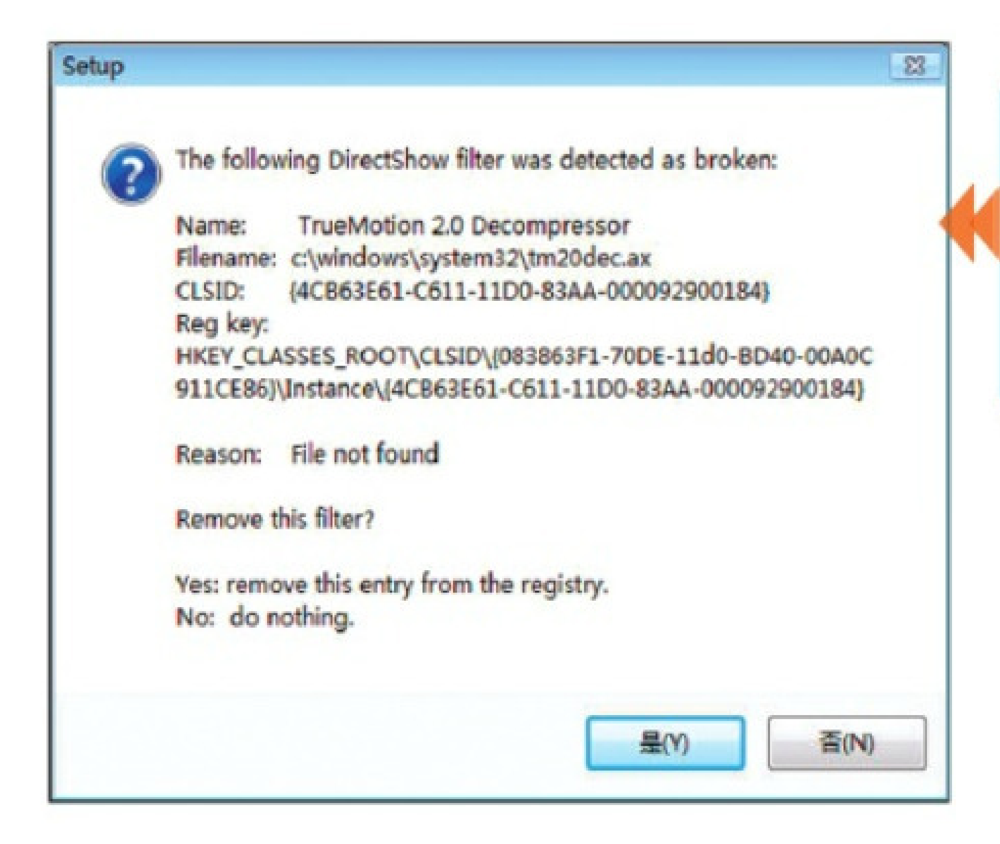
2.软件兼容模式

假设用户限于条件无法更换游戏的安装版本，能否解决问题很大程度取决于用户自身经验。例如经典游戏《大航海时代3》安装过程中就会出现“I/O错误”的提示，随即安装过程被中止并无法完成安装。当然游戏安装文件并没有真的损坏，很显然游戏的安装程序不能兼容于Vista，此时用户应该尝试Windows操作系统升级时所设计的软件兼容执行模式。微软利用这种方式保留大量已有的Windows平台软件资源，同时这也是最为稳妥可靠的软件兼容性调整，能够解决许多应用软件不能执行的问题。

许多用户会忘记应用软件和驱动的安装可以使用软件兼容执行模式，往往安装过程中失败之后就会主动放弃。

使用鼠标右键点击游戏安装程序文件“大航海时代3中文版.exe”，并在弹出菜单中选择属性。将属性窗口切换到“兼容性”标签页，勾选“用兼容模式执行这个程序”选项，并在其下拉菜单中可以选择要兼容的操作系统版本，对于大多数情况而言选择WinXP SP2应该足够。



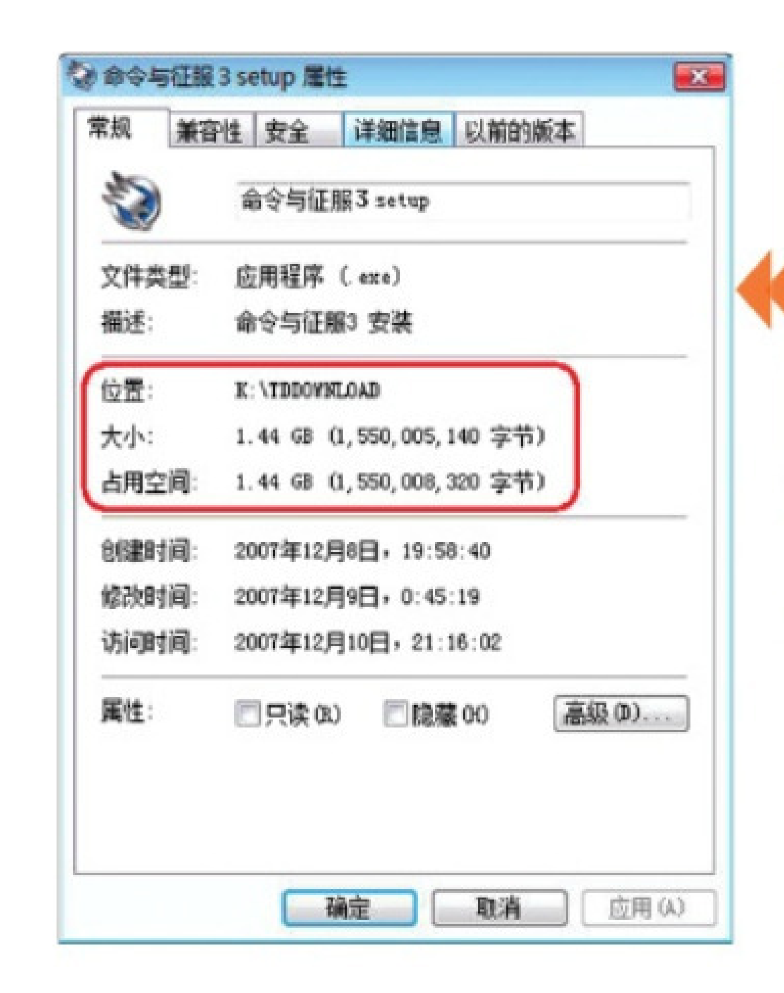


经过这样设置的安装程序即可顺利完成安装。此外某些游戏往往开始启动安装很顺利，但在安装过程中会提示在系统目录中无法写入某文件，或是无法注册某组件。问题是由于系统UAC等安全特性的限制，默认是标准用户权限的应用程序无法向系统目录和注册表关键值写入。

不过为什么有的安装程序能够顺利写入系统目录和注册表关键值呢？因为Vista使用智能识别技术区分出安装程序，除了能够识别主流的安装制作软件工具外，Vista还会根据程序文件名是否包含“Install”或“Setup”敏感字段，自动提升其执行用户权限来保证程序安装成功。

不过凡事都有例外，相当一部分应用软件的安装程序是Vista无法辨识的，大多数硬盘版游戏的文件名也并不包括敏感字段，因此它们安装失败也就不可避免了。解决办法同样是在属性菜单的兼容性标签中勾选“以管理员身份执行”选项，更快捷的方式是右键点击安装程序，在弹出菜单中选择“以管理员身份执行”即可。

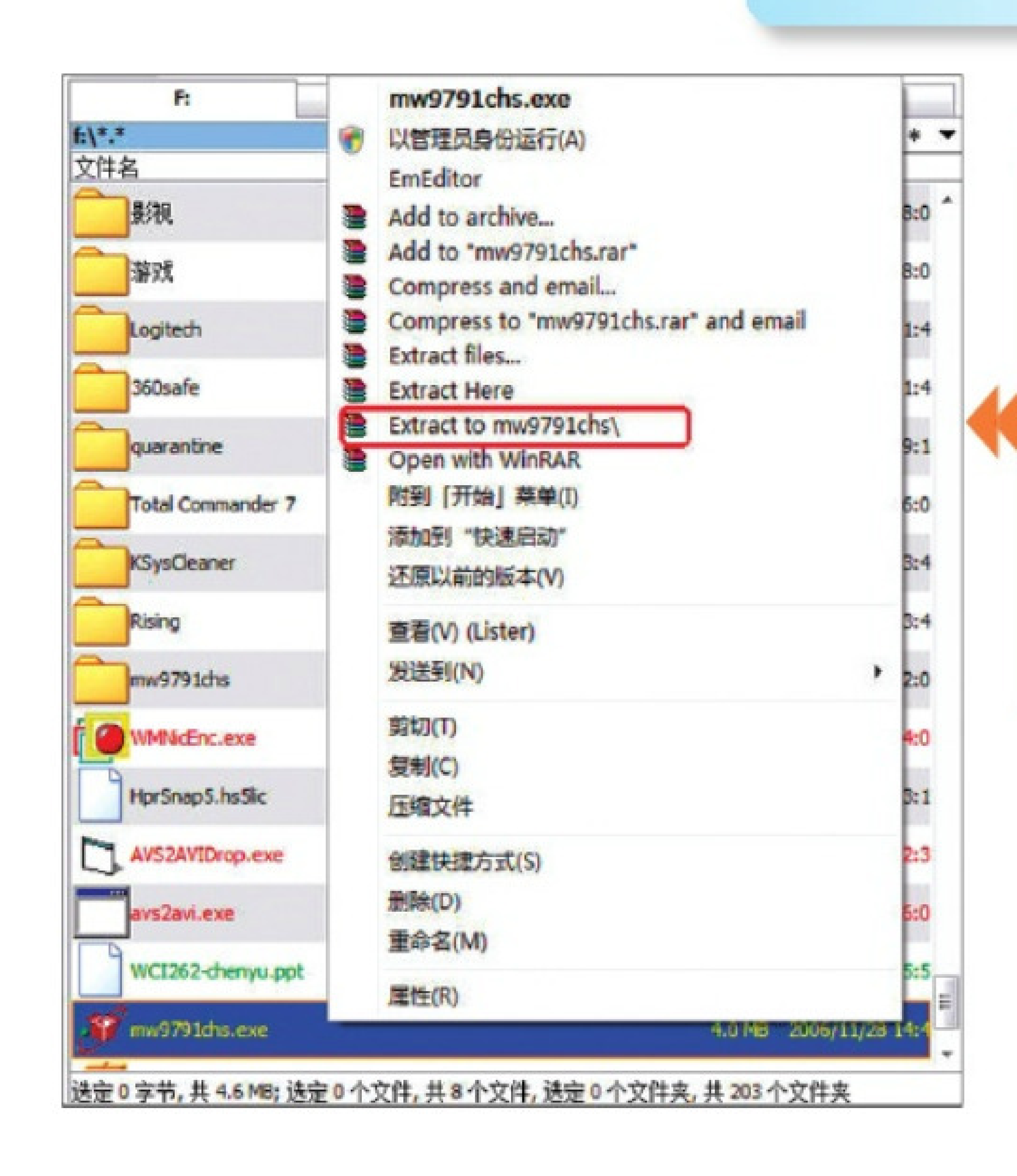




既然“兼容性执行模式”和“以管理员身份执行”能够解决向系统目录写入的问题，那么再次回到上面提到的《命令与征服3》硬盘版本，这两种设定能否解决安装错误呢？答案是否定的，错误仍会出现。只要仔细分析下就能找到原因，基本上硬盘版本游戏要么是一个可执行安装程序，要么是一个简单的压缩包（或自解压压缩包），而《命令与征服3》硬盘版本正是一个1.44GB的可执行安装程序。

这类可执行安装程序必然要在临时目录生成真正的数据，然后调用临时生成的真正安装程序完成安装，也就是说“兼容性执行模式”和“以管理员身份执行”其实并没有应用到真正的安装程序上。某些游戏的安装程序还会主动检测操作系统版本，决定是否继续完成安装。



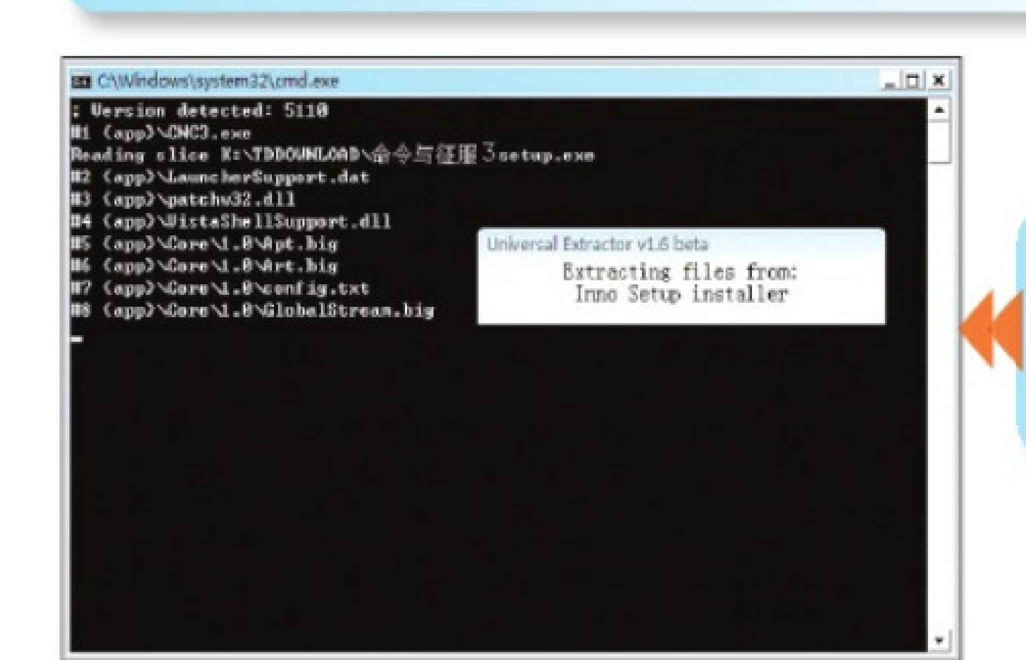


因此对于这类无法正确安装的单文件游戏安装程序，用户应该尝试能否将安装程序解压缩。对于安装程序执行文件其实是压缩软件制作的压缩包，这一类的自解压执行程序其实可以用WinRAR、7zip等压缩工具解压。解压缩后的文件夹可能存在两种情况，一种是解压出来的文件夹就是游戏的安装文件夹，游戏基本是绿色可直接执行的；另外一种情况是解压出的文件夹中包含了真正的安装程序，此时进入文件夹后再将其中主安装文件“Setup.exe”设置为“WinXP SP2兼容模式执行”，并且“以管理员身份执行”就能顺利完成安装。

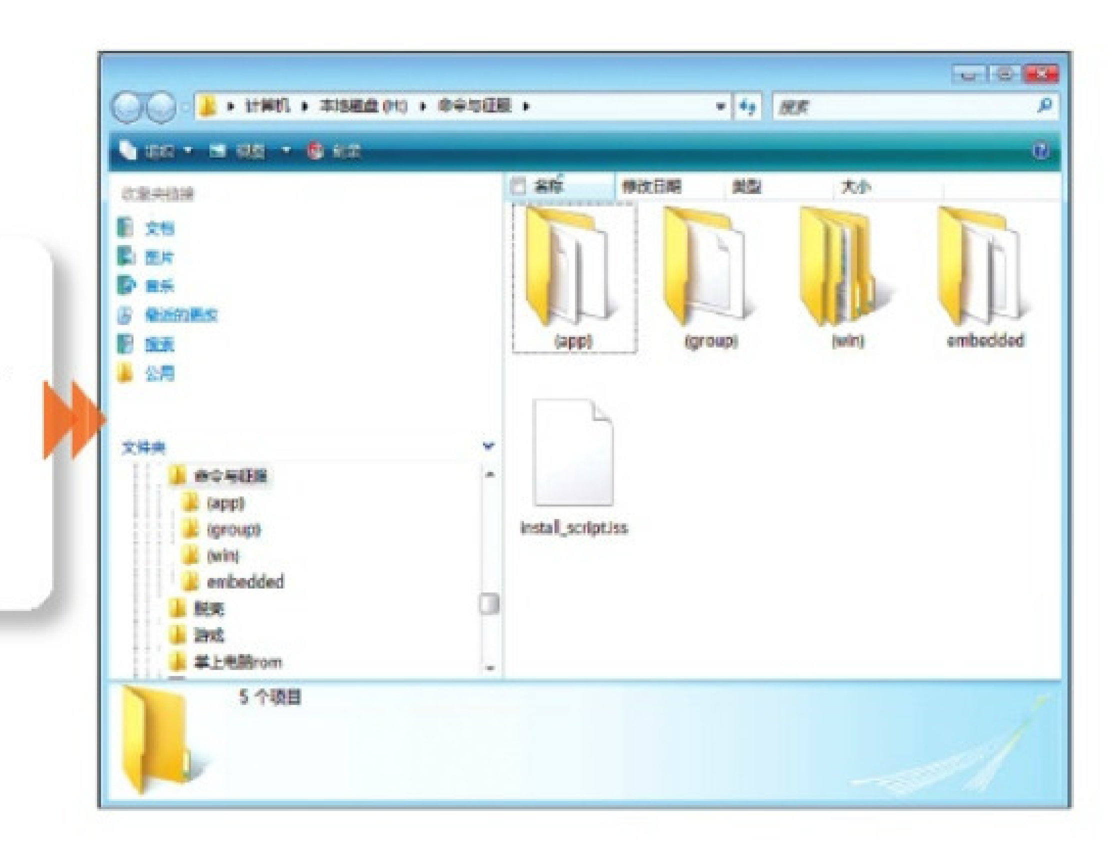
对于专用安装工具所制作的游戏安装软件，例如《命令与征服3》，可以尝试使用UniExtract（下载：http://uniextract.c1pher.com/uniextract16beta_noinst.rar）通用解压工具解压缩，将下载的压缩包解压到硬盘文件夹即可使用：

启动UniExtract，并把《命令与征服3》硬盘版本安装程序拖到UniExtract界面上，然后设置好安装压缩包解压文件夹的位置，注意解压出的文件往往要比安装程序大很多，因此目标位置应留下足够磁盘空间。





点击确定按钮后，软件就会自动探测安装包类型并且开始解压缩，当然前提是UniExtract支持游戏安装包，可能会先让用户选择反编译解压的方式。



解压完成之后的《命令与征服3》文件夹有数个子文件夹，其中“{app}”文件夹就是游戏的数据文件夹，将其剪切拷贝出来和安装出来没有根本区别；而其中的“{win}”文件夹就是上文中写入到系统目录中失败的文件夹，当然用户不可能将其剪切拷贝到系统目录了事。

```
Source: "{app}\Launcher\english.csf"; DestDir: "{app}\Launcher"; Components: "ver\eng"; Flags: ignoreversion
Source: "{group}\GT 即时战略社区.url"; DestDir: "{group}"; Flags: ignoreversion

[Registry]
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Classes\.cnc3replay\DefaultIcon"; ValueType: String; ValueData: "{app}\CNC3.exe,0";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Classes\.cnc3replay\shell\open\command"; ValueType: String; ValueData: "{app}\CNC3.exe -replayGame %1";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "InstallPath"; ValueType: String; ValueData: "{app}";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "Language"; ValueType: String; ValueData: "chinese_s"; Components: "ver\chs";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "Language"; ValueType: String; ValueData: "chinese_t"; Components: "ver\cht";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "Language"; ValueType: String; ValueData: "english"; Components: "ver\eng";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "ScreenshotsFolderName"; ValueType: String; ValueData: "Screenshots";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3"; ValueName: "UserDataLeafName"; ValueType: String; ValueData: "Command & Conquer 3 Tiberium Wars";
Root: HKLM; Subkey: "SOFTWARE\Electronic Arts\Electronic Arts\Command and Conquer 3";
```

使用文本工具打开文件夹中的“install_script.iss”文件，用户可以对照其中的“[Files]”字段内容拷贝“{win}”到系统目录对应位置，最后不要忘了对照“[Registry]”字段写入手动安装游戏对应的注册表内容，经过这样的修正之后，用户也就顺利以“兼容性执行模式”和“管理员身份执行”方式手动完成《命令与征服3》的安装。

游戏执行修正

要想让游戏顺利执行起来，上文所述的修正工作就远远不够了，用户需要分析执行出错的提示信息，才能给出相应的解决方案。

1.更多的权限

经典游戏《英雄无敌3》硬盘版安装后，用户执行主程序会收到“未找到所需要的英雄无敌3文件，请重新安装…”的错误提示，即使用户重新安装游戏仍然有错误，依旧不能启动游戏。当然如果用户下意识使用“以管理员身份执行”，是能够进入游戏的，但是错误产生的根源在哪里？答案是权限。由于《英雄无敌3》是纯粹的绿色软件，安装后的效果和直接继承硬盘上原有绿色软件没有什么不同，这导致默认标准用户启动的主程序没有权限访问安装文件夹内的文件。



事实上由于Vista系统安全方面的诸多特殊性，即使“以管理员身份执行”也可能没有权限访问某些文件夹，因此解决此类游戏故障更正确的方法是修正用户权限。



使用鼠标右键点击《英雄无敌3》的安装文件夹在弹出菜单中选择“属性”，将属性对话框切换到安全页面并点击“组和用户”框下的“编辑”按钮。在弹出的权限编辑窗口中首先选择“User”用户组，然后在下方的权限窗口中勾选“完全控制”权限，点击“确定”按钮直至关闭属性对话框即可。

事实上许多游戏在Vista中会丢失存档，或不能保存设置需要进入游戏时重新设置，基本上都是因为权限的问题，因为它们的存档或设置位置往往并不在游戏安装文件夹内，而是在特殊的系统目录或注册表中。对于这种情况用户应该尝试“以管理员身份执行”来解决问题，如果不能则需要在游戏安装或执行时监视其行为，以获取需要设置正确权限的文件夹或注册表位置，这些操作就不再赘述了。

2.组件缺少

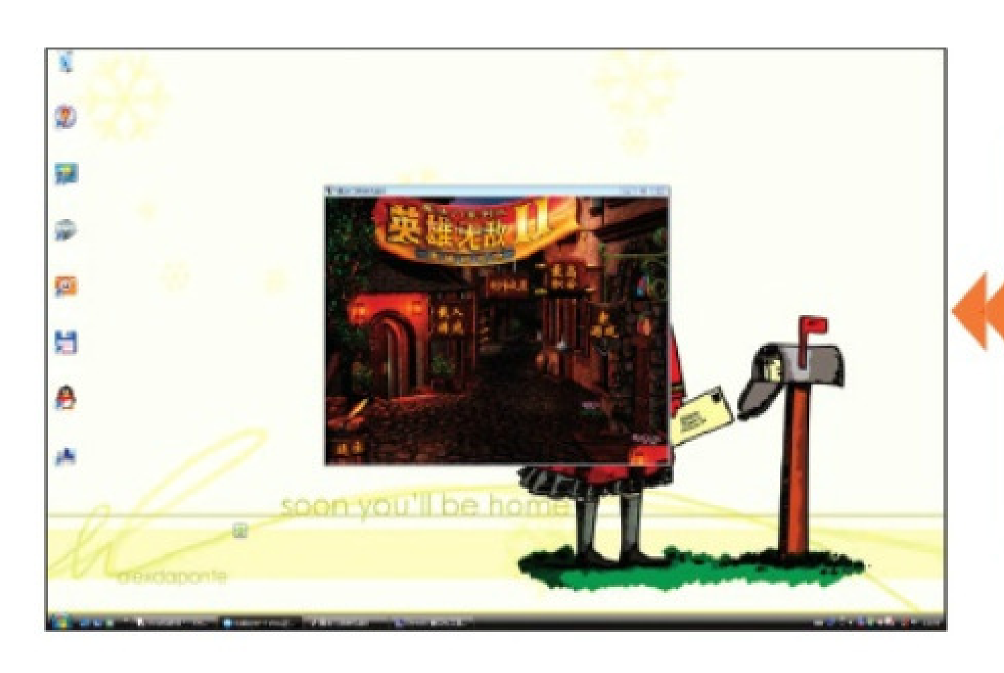
组件缺少是不能执行游戏的另一大原因，例如《英雄无敌2》执行时，出现“没有找到Wing32.dll，不能启动应用程序...”的错误提示。事实上这种故障会普遍出现在游戏硬盘版本和绿色版本中，原因是动态链接库具有公用性，许多游戏不会附带WinXP平台内常见的组件，而Vista又抛弃了这些文件。





对于这种缺失相关的“XXX.dll”文件的错误，网络上流传的偏方是从系统内搜索d3dx9.dll文件，并将其复制粘贴到游戏安装目录下，然后将它的名字改成系统报告缺失的文件名。虽然其确实能碰巧解决一些问题，但多数情况并不适用，例如像FF8缺失的“EAX.dll”是声效方面的文件，很难想象这种替换是有效的。

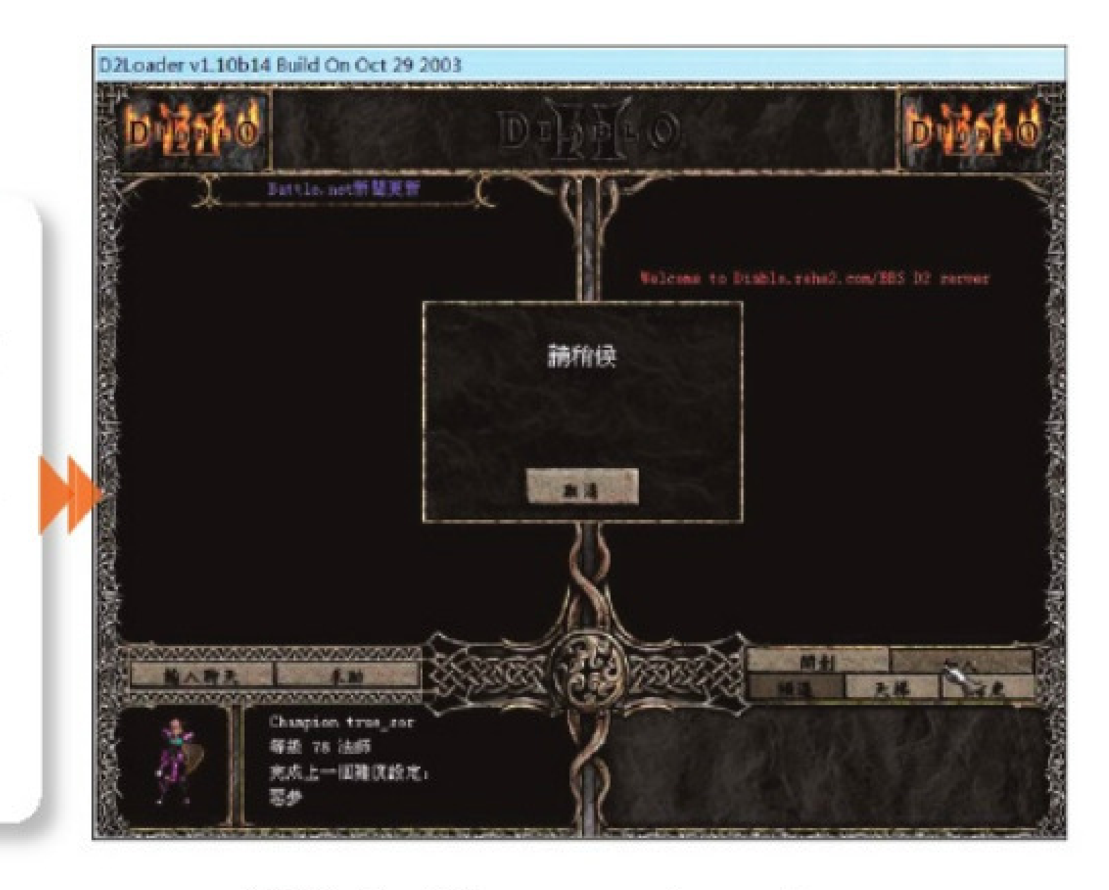
我们知道“Wing32.dll”文件其实属于古老的图像加速引擎WinG，被普遍应用于Win32和Win95的2D游戏加速中，差不多相当于DirectX的前身，因此解决问题的方法是安装WinG即可。当然大多数情况下普通用户没有能力识别缺失的“XXX.dll”属于什么组件，因此对于类似问题的通用解决办法有3种：1.首先尝试从安装光盘/文件中寻找对应的动态链接库文件；2.在成功执行游戏的WinXP平台上搜索对应文件；3.在某些专门提供动态链接库的网站上。



对于找到的动态链接库文件，用户应该将其拷贝到游戏安装目录或系统目录“X:\Windows\System32\”下，这需要用户自己尝试决定。例如上面的问题只要在“找DLL下载站”下载一份Wing32.dll文件（http://www.zhaodll.net/dll/w/200607/708.html），将其拷贝到系统目录“X:\Windows\System32\”后，《英雄无敌2》也就顺利地执行起来了。

3.系统设定

正确的系统设定也是影响游戏正确执行的一个原因，例如经典游戏《暗黑破坏神2》单机执行很顺利，但是当用户上战网时可能会一直停留在服务器等待画面。问题的原因其实很简单，就是因为Vista那不怎么有效的防火墙发挥了效果，阻止了游戏的连接却没有给出任何提示。通常应用程序连接网络时Vista防火墙应该跳出是否阻止的提示，由用户决定是否放行连接。可是某些游戏连接网络时Vista的防火墙会选择沉默，没有任何提示的情况下会默认阻止连接，这时用户应该手动添加防火墙例外放行。

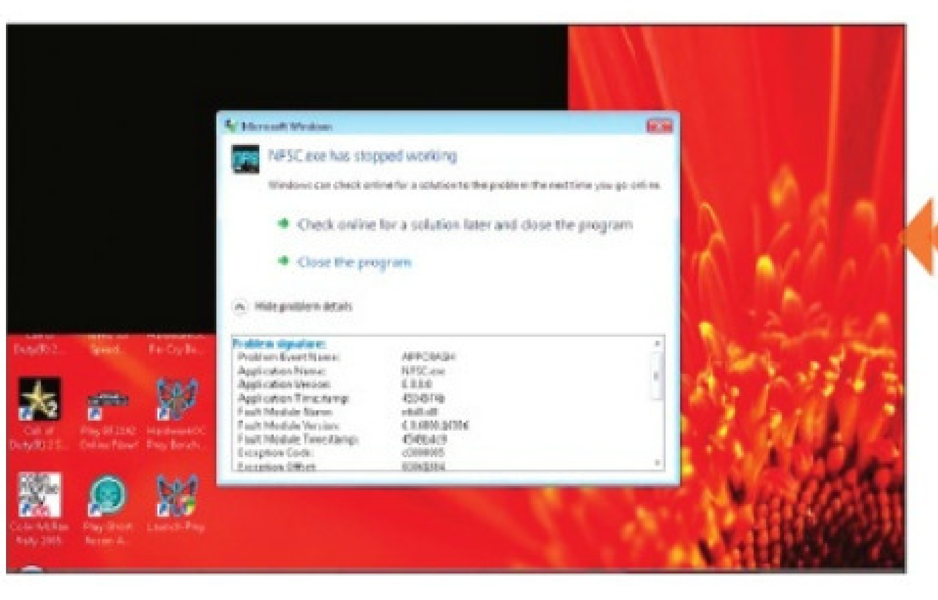




打开Windows防火墙，点击防火墙窗口左侧的“允许程序通过Windows防火墙”链接。在Windows 防火墙设置窗口的例外页面中点击“添加程序...”按钮，在弹出的添加程序窗口点击“浏览”将游戏主程序添加。例如《暗黑破坏神2》需要添加“d2loader.exe”和“Diablo II.exe”，确认例外程序中两者都已经勾选后关闭防火墙即可。

某些游戏会因为特殊的加密格式影响兼容性，例如游戏《细胞分裂：混沌理论》就无法在Vista下面执行，但这并不是游戏程序或游戏引擎的错，罪魁祸首是让几乎所有玩家都抱怨不已的StarForce防盗版加密系统。





StarForce加密程序会在管理员权限账户中安装核心级驱动程序以监视“盗版”情况，而在Vista系统中即便是管理员账户也不能进行这一操作，因此当用户安装好游戏和StarForce重启计算机之后，StarForce就会报错提示“存在兼容问题”。更麻烦的是StarForce程序在失败后会在每次重启计算机不厌其烦地加载其驱动，导致卸载工具在这种情况下亦无法正常执行，更别说加载执行游戏了。

使用StarForce加密程序几乎是个大类，例如国内大受欢迎的经典游戏《轩辕剑四》等，如果不想放弃正版的权利，用户应该到StarForce官方网站下载对应于Vista系统的专用驱动（http://www.star-force.com/support/drivers/），至少游戏《细胞分裂：混沌理论》在StarForce新驱动下能够执行起来。

注意这类加密影响到兼容性的问题非常多，例如《跑跑卡丁车》《劲舞团》等网络游戏，其内部加密同样会导致无法执行、中途跳出等错误，有些可以通过用户修正执行起来，有些则完全没有希望。由于这类加密不存在通用性，用户只能上官方网站寻找更新能解决问题，否则只能在Vista平台上放弃游戏。

4.更低的版本兼容



最后需要指出的是，软件兼容执行模式并不一定要依照原操作平台严格设置，事实上发布在WinXP平台上的软件，在“以WinXP SP2兼容模式”执行失败后，却能够“以Windows 9X/ME兼容模式”或更低模式执行成功。例如经典游戏系统《极品飞车10》如果设置“以WinXP SP2兼容模式”执行就会失败，但是设置为“以Windows 9X/ME兼容模式”游戏就能够顺利启动。

另一个方式解决方法则是将游戏安装目录中的Movies文件夹删除或改名，很显然游戏引擎在调用动画视频播放的部分出现了兼容问题。

另一个典型的例子是游戏《大航海时代3》，不管用户设置任何平台的兼容模式执行，都会遇到同样的无法执行的提示窗口。其实只要勾选兼容性页面上的“用256色执行”，《大航海时代3》也就能够顺利地执行起来，这其实是许多老游戏都采用的色彩模式。

也就是说，不要以为兼容性设置窗口中的应用程序执行设置只是摆设，应该尝试选择颜色、屏幕分辨率甚至禁用桌面元素、禁用桌面缩放等来满足游戏的需求，事实上这些设置对于日系的游戏非常有效，例如禁用视觉主题的设置就能解决《三国志11》PK版中文版动画有声无影的错误，因此尝试选择正确的兼容性设置来执行游戏也是修正执行的关键。



火眼金睛
——MD5值校验软件及应用

■贵州 逍遥

关键字：MD5校验

网络下载、文件共享、网络游戏等常常需要保证重要文件特别是可执行文件的安全性，但网络上危机四伏，如何才能保证文件的“清白”、保证文件是没被木马修改的原始文件？我们可以为重要文件保留一个MD5检验标记，一旦文件发生任何变化，我们都可一目了然，看清其是否被修改，揪出恶意的木马病毒。

MD5校验无处不在

MD5是一种特殊的数据算法，对许多用户来说，其原理可能显得有些复杂，但是在日常的电脑操作与网络应用中，却是非常实用和常见的。比如检验下载文件的安全性，确保传输的文件不被中途恶意修改，检测木马病毒等，常常都要用到MD5校验。

什么是MD5检验码？

MD5是英文“Message-Digest Algorithm 5”（信息-摘要算法）的缩写，是一种特殊的数据信息加密算法。简单地说，“Message-Digest”是指将“字节串（Message）”进行变换，MD5就是将任意长度的“字节串”变换成一个128b的大整数。当某个文件被复制、移动或改名时，MD5校验码都不会发生改变。但如果文件被修改之后，即使只修改了一个字符，其对应的校验码都会发生明显的变化。因此，每个文件的MD5值，都可看成这个文件唯一的“数字指纹”。通过比较文件的原始MD5值和当前的MD5值，便可检测文件是否被做过修改。

一、网页下载保平安

在许多下载网站页面中，我们常常可以看到网页在提供下载地址及下载文件详细信息的同时，还提供了一个特殊的信息“MD5校验码”。也有许多文件下载解压后，在其中会看到一个包含MD5值的文本。对下载文件进行MD5值安全检测，这是MD5的一个典型应用。

官方下载地址

紫光华宇拼音输入法V6正式版

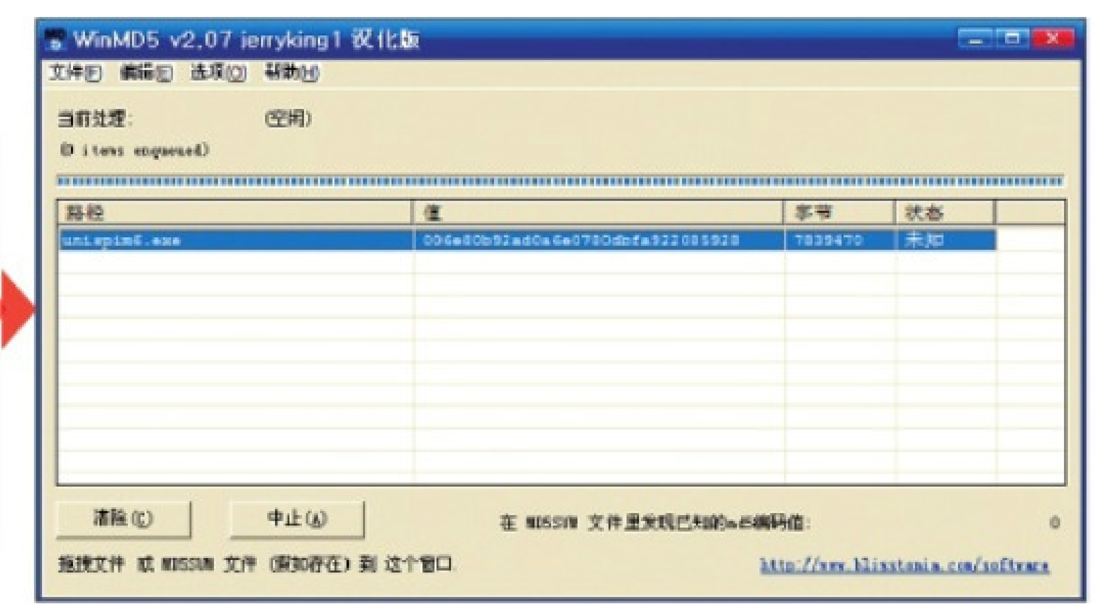
操作系统：Windows 2000/XP/2003/Vista
更新时间：2007-11
文件大小：7.47M
版 本 号：6.0.0.6182
下载次数：15948017次
MD5校验码：006e80b92ad0a6e0780dbfa922085928

由于网络上各种恶意攻击事件非常频繁，连许多网络门户都难免成为攻击者的目标，普通的软件下载站点也很有可能被入侵。而恶意攻击者在入侵网站后，有时会恶意篡改网站中的数据或文件，在下载文件中捆绑木马病毒的事例也非常多见，很多网游盗号木马就是通过修改游戏的执行文件达到目的的。因此，要保证文件是官方提供且未被修改的，MD5校验就显得很有必要。

另外，有一些软件除了在官方站点发布外，在许多下载站点可能也提供有下载链接。而非官方下载的软件，其安全性是难以得到保证的，有的会被发布站点捆绑上恶意的流氓软件。因此可对非官方下载的软件进行MD5校验，对比官方提

供的MD5值，以确定是否被恶意修改过。如果发现下载软件检测出来的MD5值，与下载页面或文本中提供的MD5值不一样时，其安全性就无法得到保证。

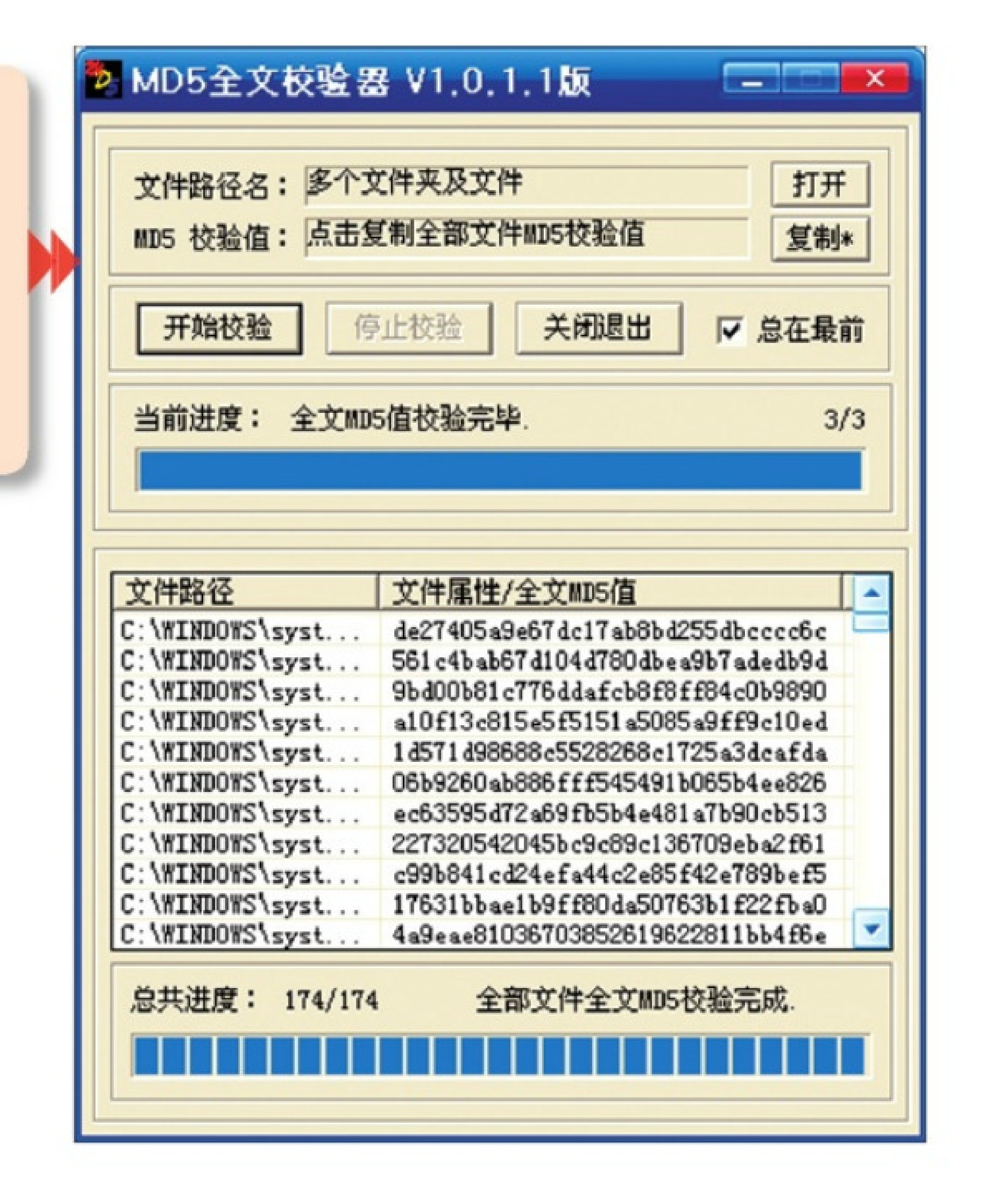
例如，我们要检测从官方网站下载的“紫光华宇拼音输入法 v6”安装程序，执行“WinMD5 v2.07”（下载地址为http://www.crsky.com/soft/5983.html）后，将安装程序文件用鼠标直接拖到中间的列表框中，则会自动在下方显示其MD5值。对比官方网站提供的MD5值，就可确定文件是否为原始安装文件了。

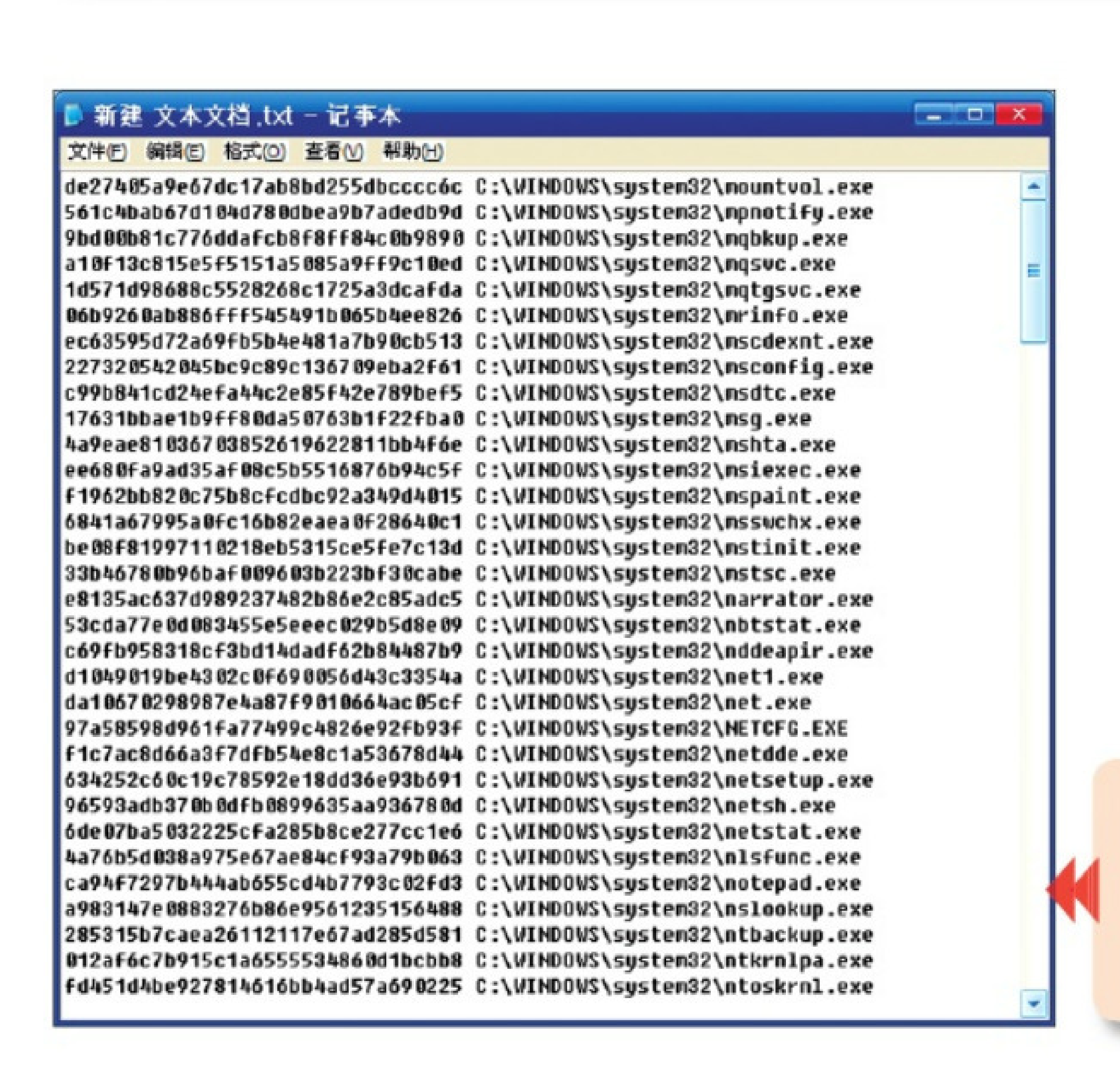


二、系统文件做标记，揪出病毒木马

系统文件是木马病毒的重点攻击目标，常常被破坏或感染，甚至有些木马病毒文件伪装替换掉系统文件，让我们真假难辨。我们可为每一个系统文件加上数字指纹，通过比较文件的MD5值，可以轻松揪出系统中的木马病毒伪装程序文件。

以系统分区中“system32”文件夹下的文件为例，启动“MD5全文校验器 v1.0.1.1”（下载地址为http://www.skycn.com/soft/40318.html），将新装系统的“system32”文件夹下的系统文件选中后直接拖动到程序界面上，程序将自动添加文件到检验列表中。点击“开始检验”按钮，程序会对所有文件进行MD5校验，并在下方列表窗口中显示相应的MD5值。

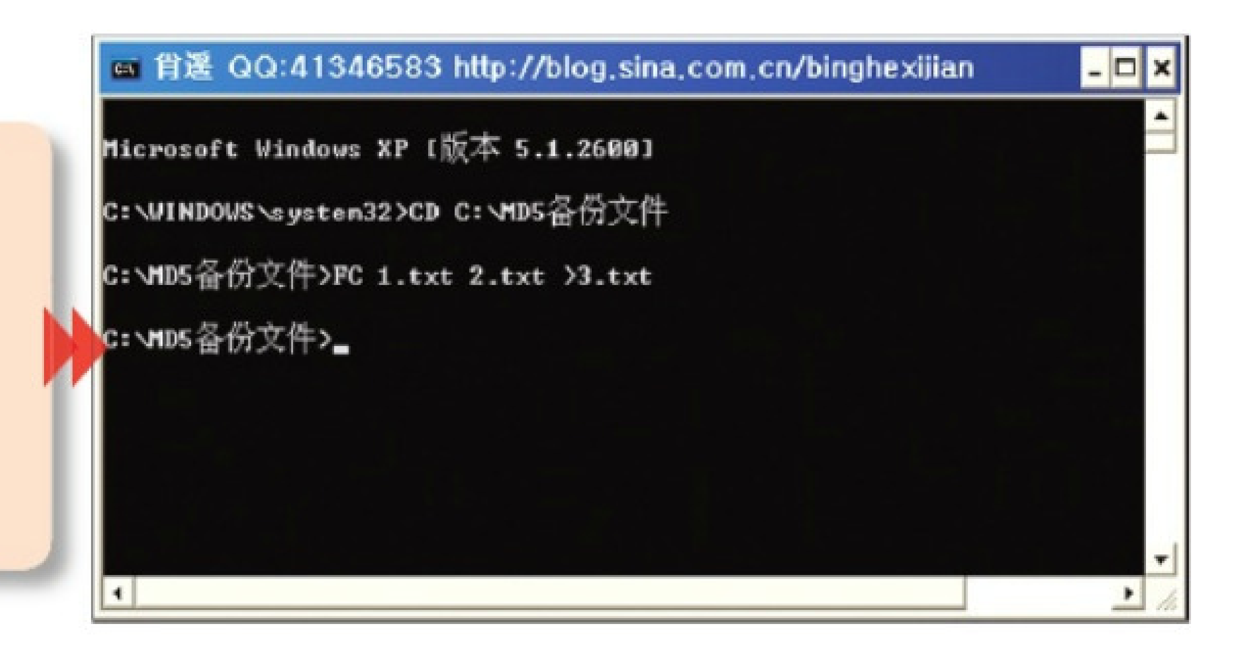




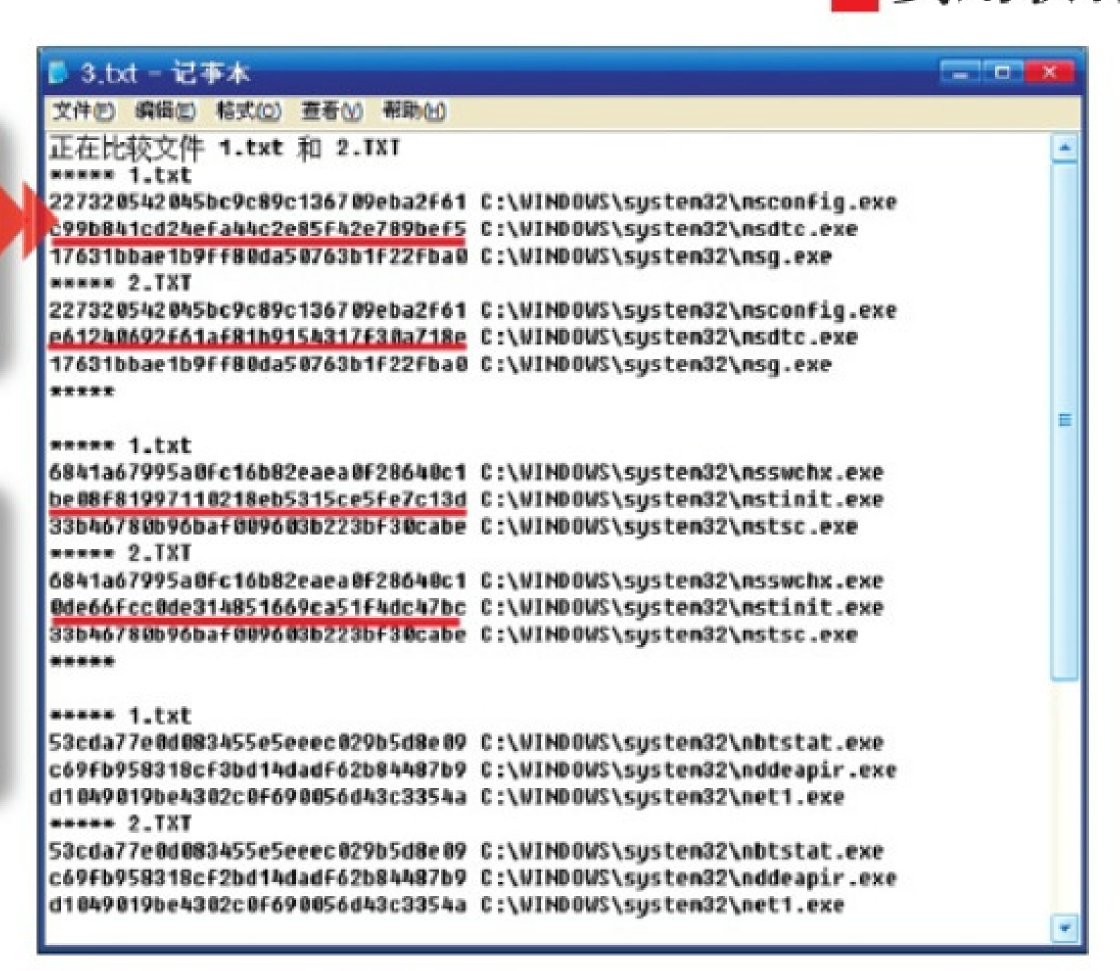
点击“复制”按钮，弹出对话框，询问是否将文件名与路径一起复制。点击“是”按钮，再新建一个文本文件，将复制的文件路径信息及MD5值一起粘贴，保存文本。

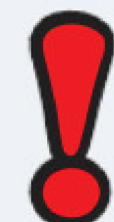
以后要检测系统文件安全性时，可以用同样的方法生成一个MD5值检验文件。这里假设原始和当前MD5校验文件名分别为“1.txt”和“2.txt”，然后点击“开始”→“运行”，输入命令“CMD”打开命令提示符窗口。进入MD5校验文件所在文件夹，执行如下命令：

FC 1.txt 2.txt >3.txt



打开“3.txt”文件，即可看到两个文件不同之处。其中显示了MD5值被更改的系统文件名，轻易地揪出了可疑的木马病毒文件。





提示：

如果事先未对系统文件的MD5信息进行备份，可从其它电脑中复制相应的系统文件，或直接从Win XP安装光盘提取文件比较MD5信息。

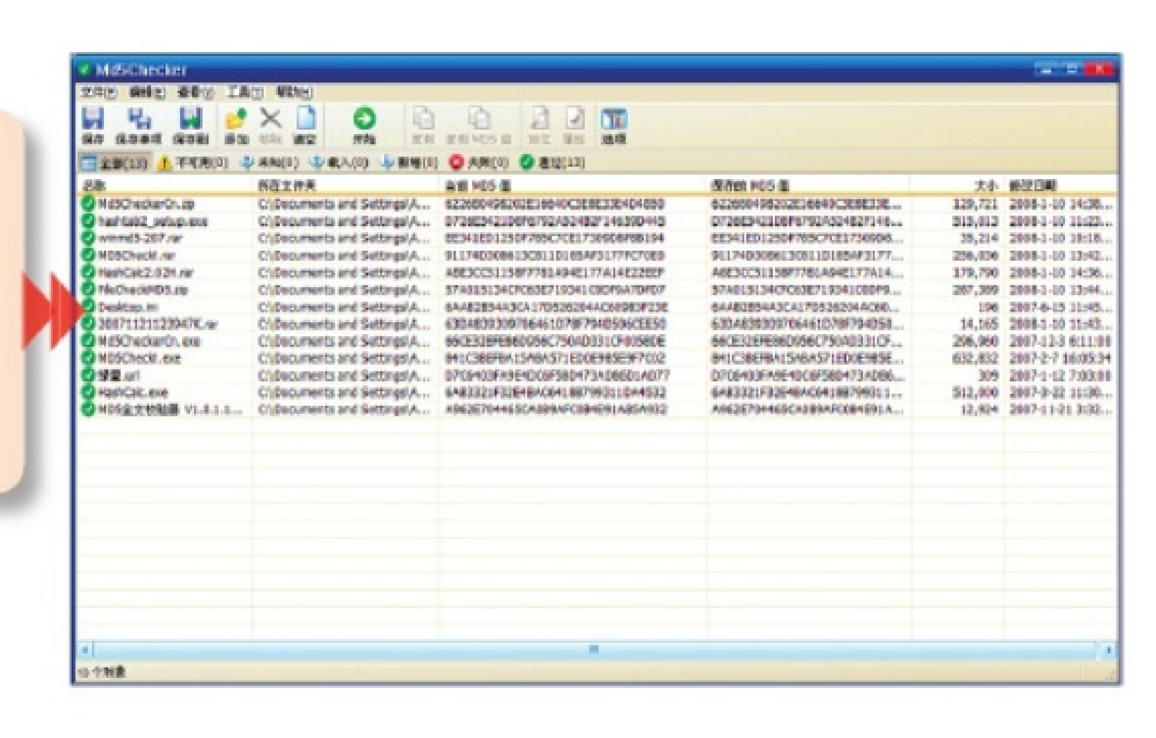
常见MD5检验工具对比与推荐

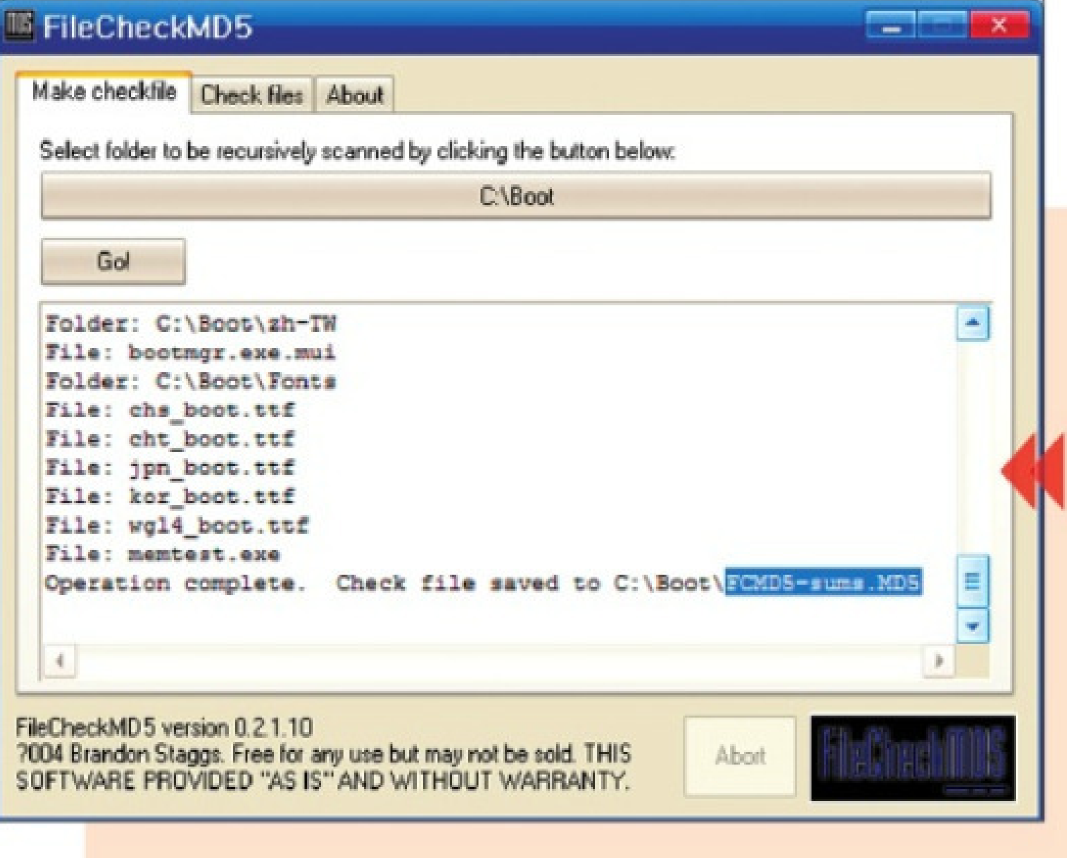
MD5检验工具很多，在进行一些小文件和单个文件检验时，这些校验工具的优劣并没有很明显的区别。但当对上GB的文件或数十上百个文件进行检验时，这些校验工具的优劣就很明显了。这里我们挑选了几款MD5检验软件进行简单的对比评测，以帮助不同的用户选择适合自己的软件。

一、常见的MD5校验软件

除了上面用到的“WinMD5 v2.07”“HashTab Windows Shell Extension v2.0.8”和“MD5全文校验器v1.0.1.1”外，还有“Md5Checker v3.3”（下载地址为http://www.skycn.com/soft/40915.html）、“FileCheckMD5 v0.2.1.10”（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/41704.htm）、“HashCalc v2.02汉化版”（下载地址为http://www.crsky.com/soft/5216.html）等很多校验工具。

启动“Md5Checker v3.3”，选择单个或多个文件，将其直接拖动到程序界面上，即可自动计算并显示所有文件的MD5值。点击工具栏上的“保存到”按钮，可将所有文件的路径及MD5值保存为后缀名为.md5的备份文件。在窗口中，可以点击分类标签，按“失败”“通过”等分类显示检测的结果。





“FileCheckMD5 v0.2.1.10”的使用则有些特殊，需要将待检测的文件放在一个文件夹中。选择“Make checkfile”选项页，点击界面中的按钮，浏览指定文件夹路径。点击“Go”按钮，即可检测指定的文件夹中所有文件的MD5值，并在此文件夹中生成名为“FCMD5-sums.MD5”的检测结果文件。用记事本打开此文件，即可看到检测结果。

“HashCalc v2.02汉化版”的使用也很简单，在界面中勾选“MD5”项目，直接拖动要检测的文件到界面中即可。

二、软件易用性

在进行单个文件校验时，使用“HashTab Windows Shell Extension”非常方便，直接用右键菜单即可查看文件MD5值。相比之下，倒是“HashTab Windows Shell Extension”需要在安装.NET执行库的系统中才能执行，因此反而没有“Md5Checker”更直接方便。

“Md5Checker”也可集成到右键菜单中，不过需要手工设置一下。点击菜单“工具”→“选项”，打开选项设置对话框；切换到“集成”选项页，勾选“添加到系统右键菜单”或“添加/发送到菜单”项，即可在右键菜单中增加Md5Checker调用命令了。

“HashTab Windows Shell Extension”和“HashCalc”不支持同时对多个文件进行MD5校验，而另外的几个软件都支持。“Md5Checker”等软件拖入多个文件后，会自动进行校验，而“MD5全文校验器”还需要手动点击“开始”按钮；“FileCheckMD5”的使用最麻烦，只支持整个文件夹中的所有文件校验，不能随意指定其中几个文件。相比之下，“Md5Checker”尤其出众，可支持右键菜单调用进行多文件MD5校验。

点评：

在软件的易用性上，“Md5Checker”是最出色的，无论是单文件还是多文件MD5检验，都可通过右键菜单完成。同时，“Md5Checker”的界面也是最完善的，可以分类直观地显示文件MD5值检测和对比结果。

三、检验速度

由于现在经常需要对光盘镜像之类的文件进行MD5校验，因此大文件的校验速度，也是软件易用性的一个重要指标。这里我们以一个大小为697MB的光盘镜像进行测试，列出各款软件所需的检测时间：

WinMD5	28秒
MD5全文校验器	26秒
HashTab Windows Shell Extension	15秒
FileCheckMD5	14秒
HashCalc	8秒
Md5Checker	4秒

在检测过程中，“HashCalc”和“FileCheckMD5”出现短暂的假死状态，并且这两个软件没有检测进度条显示，也不能手工终止检测。

点评：

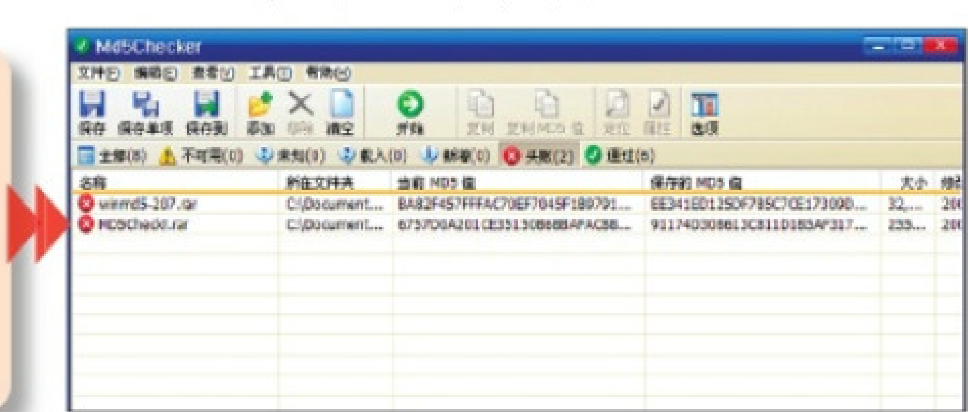
在速度测试上，“Md5Checker”的表现惊人，而“WinMD5”的速度却非常不理想。

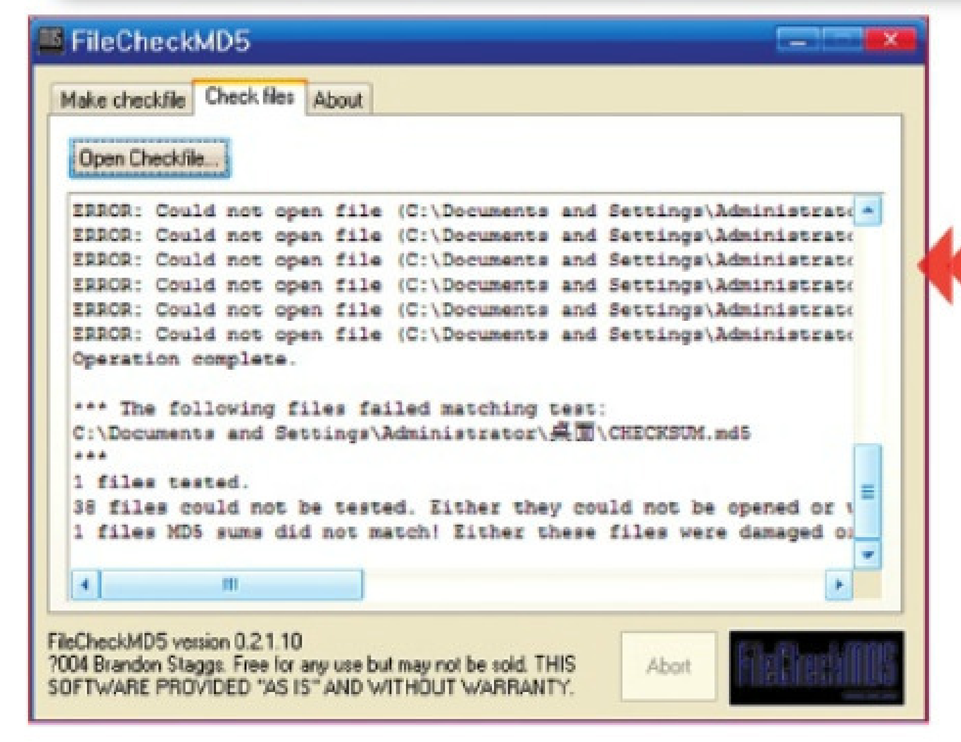
四、MD5值备份对比

MD5值备份对比功能很重要，特别是在检测了多个系统文件后，需要将检测值备份，以便将来能快速检测出MD5值不同的文件。

“HashTab Windows Shell Extension”“HashCalc”和“MD5全文校验器”都需要手工备份MD5检测值，在对比检测时非常不便。“WinMD5”可以保存文件检测后的MD5值文件，但也需要手工检测MD5值是否不同。

“Md5Checker”在保存了检测的MD5值文件后，进行新的检测时，会自动搜索以前的保存文件中是否进行过检测。在“当前MD5值”中显示此次检测的值，在“保存的MD5值”中显示上一次检测的值，并且可在“通过”和“失败”中标签中，分类显示对比检测的结果（图11）。





“FileCheckMD5”则是专为对比多个文件而设计的，当检测了某个文件夹中的文件MD5值后，会生成“FCMD5-sums.MD5”检测文件。我们将此文件备份，以后再次检测文件后生成新的“FCMD5-sums.MD5”检测文件。在界面中选择“Check Files”选项页，点击界面中的“Open Checkfiles”按钮，浏览指定原来备份的“FCMD5-sums.MD5”文件，即可自动进行对比，并在列表框中显示对比结果（图12）。如果显示“Error”，则表示文件检验失败，文件已被修改。

点评：

“FileCheckMD5”和“Md5Checker”的MD5值备份对比功能最强，而且“Md5Checker”的对比功能更直观易用。

如果只是进行MD5值校验的话，“Md5Checker”是我们强力推荐的工具。它不仅在检验单个和多个文件时都非常方便，而且检验大体积文件时速度飞快！另外，此工具对于多文件MD5值检测备份及对比，也是非常方便的。通常情况下，经常进行单个文件的MD5检测，偶尔还需要验证其它数字签名，那么“HashTab Windows Shell Extension”也基本可以满足要求。如果常常需要验证文件的多种数字签名，那么还是选择“HashCalc”较好，它支持的检验类型最多。

sTabLaucher 2.1

□大小：1.46MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080401
□下载：http://stablauncher.googlepages.com/sTabLauncherV2.1.zip

一款既可给桌面应用带来便利又可增加美观的软件，看到了软件的截图，是不是觉得不错，尤其图标上的小兔子很可爱？在未被使用时，这个工具栏会以极透明的状态隐藏在桌面上边界或任务栏上方，只显示标签名。当然我们更在意的是它的功能。其主打功能是将常用软件、命令或文件夹的快捷图标分标签放置于其上，以便快捷打开。不过笔者现在最爱的是它的播放器插件：右击软件界面选择菜单中的“Options”，在弹出对话框中点击“Tabs”项中的“Add Music Tab”，就可将“Music”标签添加到软件界面上，在此界面有一个微型的音乐播放器，该播放器只会对整目录的歌曲进行播放，但如果你将最近正在听的歌曲所在文件夹直接播放到其上，你会发现只要点击一下该图标，就能顺序播放了，非常方便！这里提醒两个使用要点：如果要给标签添加“小兔子图标”，请在“Options”中选择“Tabs→Tab Icon→Browse”；如果要实现图标拖动放置功能，需要在“Options”中选择“Advanced→Copy icon if dragged outside”。





上个月还给大家介绍了Netscape Navigator 9.0，没想到不久后就得到消息说AOL已正式宣布停止这款浏览器的研发，开发团队认为已经无望再赶上微软的IE，到2月1日将全面停止对它的技术支持。这真是一个令人感伤的消息，虽然早就看到它在IE的攻击下缺乏还手之力，甚至这些年来我也基本没动用过这款浏览器，但英雄最后那句认输的告别语，仍旧让人唏嘘不已！如果说还有血脉相承，由Netscape技术辗转衍生出的Firefox正在闯出新的希望。但作为一个曾涉足网页开发的“伪技术”人员，笔者亦深知网页规范上我们已经依赖IE太久，未来会如何，还真是一个谜。

■江苏 淮扬客

RenLib 3.6

□大小：723kB　□授权：免费　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080402　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/30267.htm

虽然老祖宗说“玩物丧志”，但若乐在其中，又于其中得智，却也是件快事，笔者常在国外论坛发现这样的例子，这款软件也算其中一件了。这是一个五子棋爱好者做的棋谱软件，软件为免费，纯粹是娱人娱己。软件可记录具有多分支走法的棋谱，也可点击鼠标一步步回放已经录制好的棋谱。在软件安装目录下有几个扩展名为Lib的文件，这都是已经记录好的棋谱，其中基本包含了所有可能的五子棋取胜模式。只要用软件打开，然后用鼠标点击即可回放，注意单路线走法时只要随意点击即可查看下一子，若是多分支，则需选择落子点；鼠标右击为撤销上一落子点，工具栏上还有回到上一分支路线的图标……总之，如果你也对五子棋有兴趣，一定要下载来看看。



DriverMax 3.2

□大小：2.55MB　□授权：免费　□语言：英文
□快车代码：popsoft080403　□下载：http://www.onlinedown.net/soft/44921.htm

一款用于导出/导入系统中驱动程序的免费工具，当你打算重装系统，或者将驱动程序转移到配置完全相同的机器上（例如网吧装机），这款软件将省去你大量的时间。与同类软件相比，这款软件的界面简单明快，即使是初上手者也能很快完成任务，而对于想了解驱动程序内部细节的用户这也是一个很不错的工具。它在检测后会给出完整的驱动列表，你可以分类查看该列表，而对于任何一个驱动，都可进一步查看其中包含的具体文件。通过联网浏览，你还可检测系统中未知的设备，以及查看某类硬件中的型号“流行趋势”（例如9600系列现在是ATI显卡被使用最多的一个型号）。注意软件完全免费，但需要你在官方网站注册得到序列号，请在程序第一次运行时按照提示进入注册页面。

TeamViewer 3.0

□大小：833kB　□授权：免费（*）　□语言：简体中文
□快车代码：popsoft080404
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/46815.htm

还记得去年第22期本栏目介绍的CrossLoop么？双方无需学习更多远程控制技巧，也不用在乎自己是否位于内网、有无独立IP，即可用这款软件进行连接。现在我们有了另一个选择，与CrossLoop相比，TeamViewer显得稍微专业了一些，在软件的“选项”对话框中，可进行更多参数设置，例如只允许对方查看屏幕、禁止输入、关闭文件传送等。不过除了这些，使用时仍一样简单：被控制方只需将软件连接服务器后生成的IE与密码告诉对方，对方简单输入这一ID即可开始连接。*注：该软件对非商业的个人用户进行免费性质的授权，免费版与商业版相比仅少了一些自定义界面的功能，基本功能并无缩水。

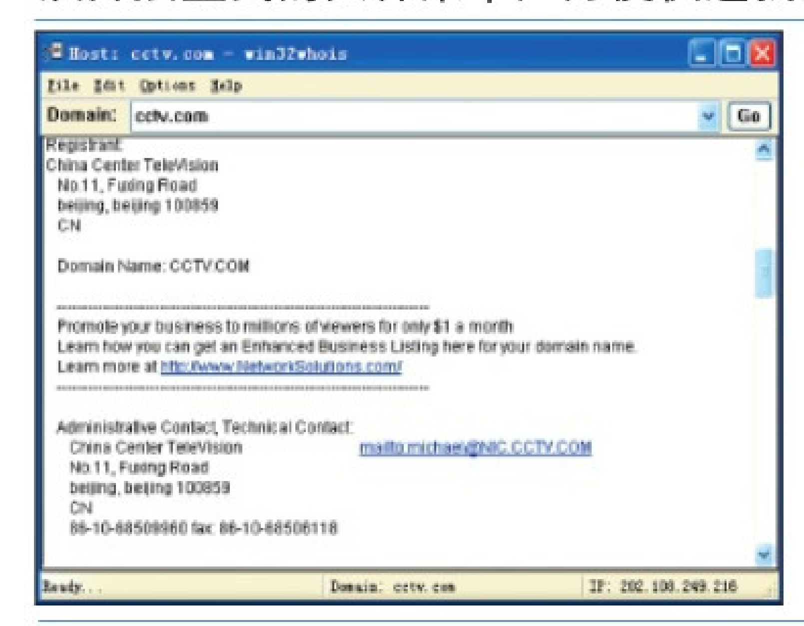
特别提示：关于快车代码使用方法的介绍，请参见本栏目2008年01期说明。

QT TabBar 1.2

□大小：488kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080405 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/63006.htm



也许你有时会对Windows自带的资源管理器产生不满，因为它不支持多标签，在多个管理器窗口间切换很烦。可是如果让你重新用一款单独的资源管理器，你又觉得不习惯。那么试一下这款插件吧，安装后只要重新启动系统（或中断再开启Explorer进程），打开资源管理器，在上方的工具栏处右击，选择“QT TabBar”，这样工具栏上就会多出一个标签按钮工具栏，当你想新建一个标签，只要在资源管理器中将某个文件夹拖动到该工具栏（拖动时不可将分区根目录加入），或以鼠标中键单击该文件夹也可实现同样功能。每一组特定的标签还可保存为“Group”以便以后快速调用。同时，这款插件还会给你带来一些很用有的功能，例如鼠标停留在资源管理器某文件夹图标上时，图标右下角会出现一个向下的箭头，只要单击此箭头即可展开层叠式的文件菜单，方便快速找到该文件夹下的任何文件。更多功能请大家自行发掘，保证你会发现惊喜。



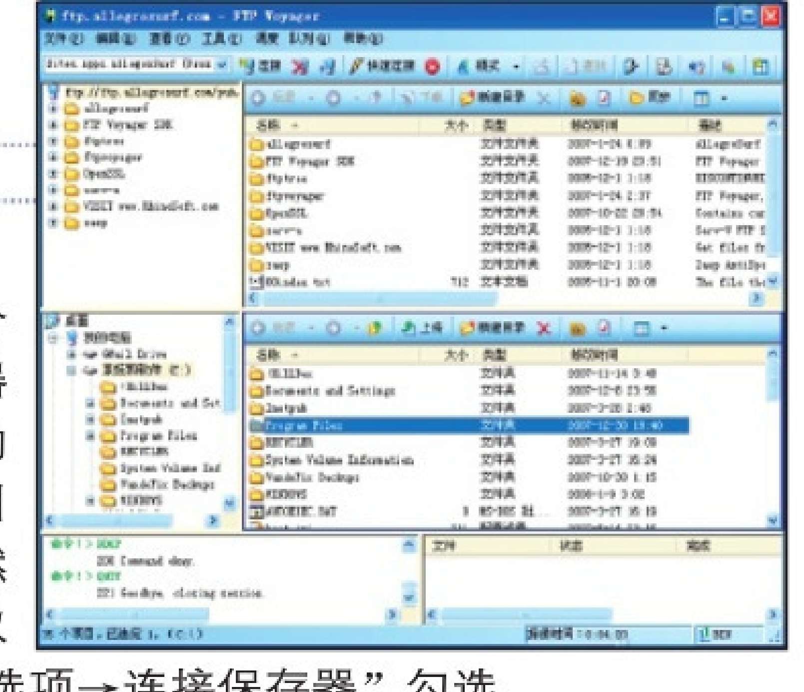
Win32Whois 0.9.13

□大小：25kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080406 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/39599.htm

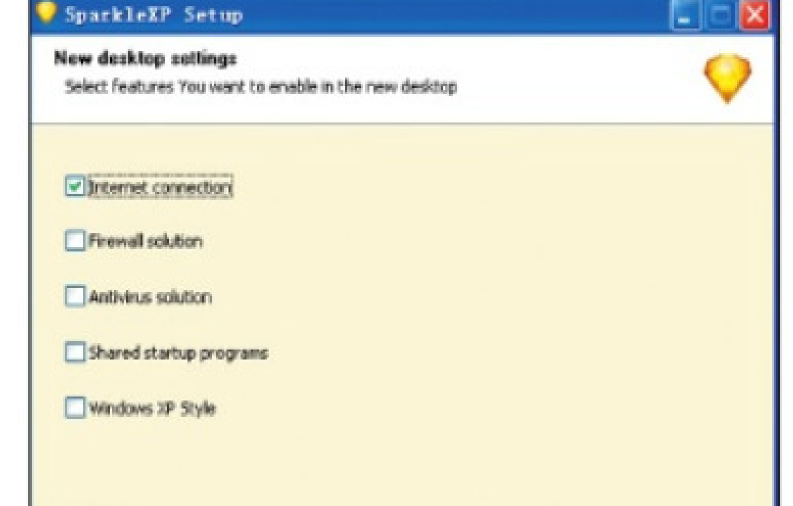
你有没有想注册自己的域名？或者想通过别人的域名来了解背后注册的一些信息（例如网站注册人联系方式、注册地址、网站所在的服务器等）？无论是哪种情况，只要想了解域名信息，这款软件都是一款不错的辅助工具。输入域名后，它通过对网络上多个相关的官方服务器进行查询，最后将结果集中展示出来。由于多方查询，你可以看到的域名信息将相当完整，不用担心错过了什么重要信息。

FTP Voyager 14.1

□大小：4.22MB □授权：共享 □语言：简体中文
□快车代码：popsoft080407 □下载：http://www.softsea.net/soft/103437.htm



这是一款老牌的FTP软件，最近又进行了大版本的更新，不过对于“新人”来讲，它的名号可不如FlashFXP、CuteFTP响亮，这里就针对其特性进行一些介绍，以供有需要的读者选择。软件最大的特色在于可充分利用多线程向FTP服务器发送请求，例如，当你在传输文件时，你还可同时进行浏览、查找FTP服务器上的文件等操作，而一般的FTP软件传输文件时不可进行任何其它操作。这一特性将引申出更多的有趣功能，如多线程强力下载、文件锁定等，请大家自行研究。当然这一功能需要你的FTP站点支持多线程，若只支持单线程，甚至对多线程用户采取封号的策略，请进入该站点的“高级”设置界面，将“使用控制面板中的Internet选项→连接保存器”勾选。



SparkleXP 0.5

□大小：481kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080408 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/63008.htm

见过许多系统优化软件，都快要“审美疲劳”了，但这款软件的创意还是让笔者眼前一亮。它绕开了一般软件“杀马、清理、恢复系统设置”等繁琐步骤，在安装后即在系统中新建了一个用户“SparkleXP”，在这个用户名下创建了一份新的硬件配置文件，并且摒弃了许多日常可能需启动的项目，甚至包括杀毒软件、防火墙等（可于安装时选择）——其意义在于完全新建一个“干净”的环境，当你需要进行一个相对“安心”的任务，例如玩游戏、看电影、写作时，进入到这个用户名下无疑将获得更快的系统反应，完成这些任务后再切换回正常系统即可。考虑到一些随系统启动的项目你日常还是会使用，完全清除并不是个好策略，那么这种方法将是非常有意义的。

AniTuner 1.1

□大小：999kB □授权：免费 □语言：英文
□快车代码：popsoft080409 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/36652.htm



一款不错的鼠标光标制作软件。允许你从GIF、AVI等文件转换出光标软件，也提供了示例光标（在安装目录的“Samples” 文件夹下）供你修改，但最大的乐趣仍是通过该软件进行自己的DIY。在编辑界面中你可以设定光标的图片大小与色彩格式，并可设置热点（即系统判定光标图形中的哪一点才是真实的点击处），之后在点击“Edit cursor frames”项目，在此你可增加、删除、编辑、导入光标中的各帧以形成最后的动画。注意软件本身并不支持图形编辑，而是会将帧保存为临时文件（即使是空白帧），当你用其它软件修改完该临时文件后，再回到软件中确定，软件即会重新载入修改后的图片。P

紧跟音乐流行步伐——搜狗音乐盒

□版本：1.0 □大小：3.06MB □授权：免费软件 □作者：搜狐
□平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://mbox.sogou.com
□下载注册：http://mbox.sogou.com/desktop/download.html
□快车代码：popsoft080411

说明：搜狐在网络音乐业务方面的一击重拳。借助搜狐背后强大的搜索引擎，该桌面软件可快速查看、试听、下载当前最流行的歌曲，同时软件还设计了同步歌词的功能，这样，音乐借助网络流行的一切元素都被集合在一个界面中。相信喜欢听歌的用户将会通过软件“搜狐音乐大本营”下的“新歌快递”“热门单曲”等项目，省下大量寻找音乐信息的时间和精力。不过，这款软件其实只是搜狐“音乐盒”计划中的一个客户端，在整个完整的计划中，你可还在搜狐上建立自己的网络音乐盒，与朋友一起分享你喜欢的音频（不一定是歌，还可能包括相声等），如果你拥有搜狐的博客，你所建立的网络音乐盒中的信息还可在博客中引用。


流行、搜索、播放、同步歌词，一应俱全

点评：对于已经成熟的搜索或门户网站而言，桌面与网络的互动将产生了新的价值与应用模式，这个“音乐盒”计划就是个不错的创意，希望往后能在国内见到更多的该类软件。

网络漫画翻页终结者——MangaDowner

□版本：5.1 □大小：303kB □授权：免费软件 □作者：Tortinita.Fine
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.tortinita.org
□下载注册：http://www.tortinita.org □快车代码：popsoft080412

说明：随着“御宅”文化的广泛传播，坐在电脑前翻看漫画日渐成为许多人的爱好。如果找不到整集下载，很多人会通过专门漫画网站的网页一页一页的翻看，不过翻页间的等待却总是那么不爽。这款小软件针对国内绝大多数知名漫画网站设计，你只要将漫画首页的地址拷贝入软件的“主界面”选项页下的URL栏，再点击“分析”按钮，很快软件就会将该漫画的全部目录列出，此时选择调用快车或迅雷进行下载，之后就可沏一杯清茶、慢慢等待下载完成了。软件的“设置”选项很完整，可自行选择电信或网通服务器下载，当下载网站需要登陆时还可输入用户名与密码等。


小小300kB的软件却解决许多漫友的大问题

点评：去看一眼官方网站该软件发布页下的用户跟帖，便可得知这款软件的功能的确是招人喜欢。将重复的事情交给计算机解决，一直是这个行业最重要的规则之一，这款软件正是完美遵循了这样的设计规则。

“框”出你的精彩——漂亮脸蛋大头贴

□版本：2.0 □大小：667kB □授权：免费软件
□作者：khand.cn □平台：Win9X/NT/2000/XP □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.qtutu.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/19108.html
□快车代码：popsoft080413

说明：大头贴软件相信很多人都不陌生，但如何才能“多快好省”地制作出大头贴，这款软件倒是提供了一个不错的范例。软件运行会显示一个“镂空”的相框架子，所谓“镂空”，就是说无论你将该窗口移动到哪儿，窗口下方的内容都会在相框内“透”出来。因此实际制作时，你只要随便用一个看图软件或者摄像头软件，将要拍成大头照的画面大小设置好，然后将这个“框架”挪到上面，再点下“拍照”按钮，过几秒钟一张大头贴图片就出现了。由于有延时拍摄，即使使用摄像头也不用担心操作时手忙脚乱。你可到官方论坛http://bbs.qtutu.com/寻找更多的相框，或者自己制作相框。制作的要诀是新建一张320×240的图片，图片上出现面积最大的一种颜色将被软件识别为“镂空”内容，而其它颜色则会保留为“相框”。最后记得一定要将图片存成BMP格式，并选择覆盖软件安装目录下“Mask”文件夹中的任何一个BMP文件，最后在软件中选择该BMP文件为相框即可。


超级简单易用是这款软件的最大优点

点评：不错的创意，不过软件作者没有进一步将该软件完善，笔者找到的上述自定义方法还是很麻烦，这是个不小的遗憾。

玩转MSN Messenger——小i机器人伴侣

□版本：2.0 □大小：1.04MB □授权：免费软件
□作者：上海赢思软件技能有限公司
□平台：Win9X/NT/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.xiaoi.com
□下载注册：http://www.xiaoi.com/alerts □快车代码：popsoft080414

说明：一款与微软取得了官方合作的MSN Messenger增强插件。安装这款插件后，你的MSN将可具备账号多开、MSN群聊、自动回复、联系人整理、头像幻灯片轮播、聊天时屏幕截图、聊天内容加密等功能。同时，在你的联系人中，将增加一名“小i机器人”，通过指令与它聊天，你将可获取翻译、天气预报、星座等各种五花八门的信息，当然，如果你只是无聊想跟它说说废话，倒也可求得一时新鲜解闷。这款软件在作为插件之外，还具备自己独立的界面与功能，例如“MSN迷你博客”，在开通后即可将你每次使用的个性签名保存为一篇网络上的单独博文，形成一类独特的博客。

作为一款MSN插件的同时，它亦有自己独立的界面

点评：“小i机器人”早些年笔者即有接触，那是只是一个简单的聊天机器人，现在看来作者持之以恒的开发终于找到了新的突破口。另一方面，MSN Messenger的扩展功能也终于在慢慢显露出其作用。



■晶合实验室 MP2008

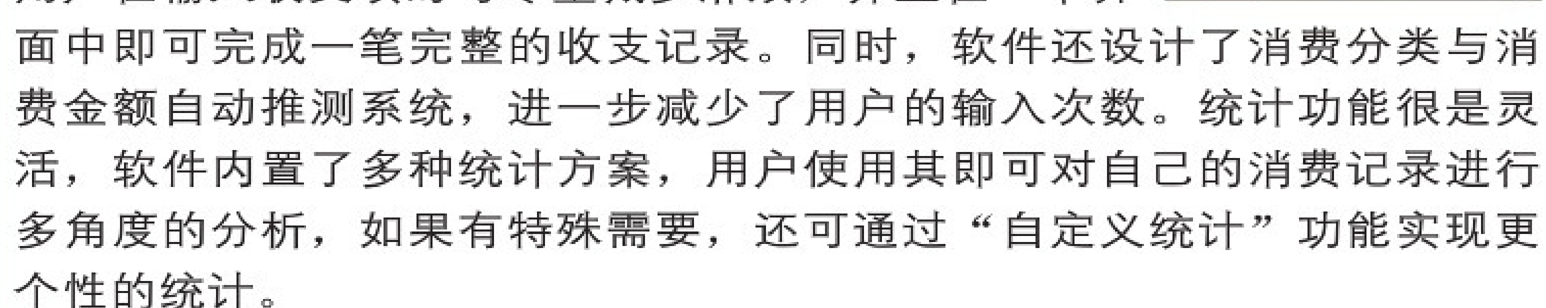


如果你有理财的念头，即使是简单的收支记账，需要做的最重要准备不是别的，而是长期坚持的耐心。只有长期坚持记录之后，你才会对自己的消费习惯有一个统计意义上的全面了解，从而做出一些相对正确的决断或改变。从这个意义上来说，随身携带的掌机设备无疑是最好的理财设备，它的随时随地性以及软件方面的统计能力为你的理财提供了坚实的技术后盾。

■四川 黄路

掌上管家

□平台：PPC □版本：2.98 □大小：1.51MB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=4254
□快车代码：popsoft080421



国内作者开发的一款优秀的理财共享软件。这款软件主要针对个人记账而设计，适合于简单理财的用户。软件在小小的界面上安排了众多的输入项，使得用户在输入收支项时可尽量减少麻烦，并且在一个界面中即可完成一笔完整的收支记录。同时，软件还设计了消费分类与消费金额自动推测系统，进一步减少了用户的输入次数。统计功能很是灵活，软件内置了多种统计方案，用户使用其即可对自己的消费记录进行多角度的分析，如果有特殊需要，还可通过“自定义统计”功能实现更个性的统计。

主要特性：一切以减少用户输入为目标，可有效帮助用户长期坚持记账；强大而灵活的统计方案可帮助用户了解和改善自己的消费习惯。

Handy Expense

□平台：S60第三版，Symbian UIQ 3.0（以下数据为S60版） □版本：3.01 □大小：105kB
□下载：http://www.pdafans.com/download-13387.html □快车代码：popsoft080422



这款软件虽然宣称为Nokia N71、73、80手机开发，但实际适用于绝大多数S60第三版手机。软件同样为单笔收支记账开发，不过设计了多种数据记录方式，如每天消费、每月消费、每年消费记录。在统计方面，这款软件有不错的排序、分类及筛选过滤功能，可让用户对自己的消费习惯进行多角度的分析。另外这款软件的数据可导出为CSV格式等通用电子表数据，以便你在PC上使用Excel等工具查看。最后，密码保护功能也被设计在软件中，第一次使用时输入密码后，即使你的手机被他人使用，也不用担心泄露个人隐私。

主要特性：灵活强大的数据分类、排序、过滤功能。密码保护功能。

PMT XL

□平台：Palm □版本：7.5 □大小：323kB
□下载：http://www.splife.com/res/product.aspx?id=3201
□快车代码：popsoft080423

尽管这款软件目前已经停止开发，但提及Palm上的理财软件，它仍是难以绕开的经典，它是Palm系统上该类软件中最广受欢迎的一款。软件的特色之一是对预支、信用卡等提前消费的支持。在输入开支时，PMT可记录是以现金还是信用卡支付，避免刷卡超支；当信用卡付款日快到时，软件会以闹铃进行提示；同时软件还设计了透支警告器。当然，这款软件的摘要目录、多达20个账户的支持、快捷的输入方式、账户共享功能（如两个人的公用账户）以及完善的统计功能，都是这款软件长期不败的重要原因。不过值得一提的是，如果你只是想简单地记录现金流，这款软件就显得有些大而复杂了，在Palm系统上，你可有更简单的选择，如PEM、Splash Money等。



主要特性：成功能全面，全面支持信用消费、支持多人共享公共账户。

Money Tracer

□平台：PPC □版本：2.0
□大小：2.51MB
□下载：http://www.splife.com/DownList.aspx?id=5707
□快车代码：popsoft080424



一款用起来非常顺手的个人收支记账软件。系统安装后即可产生一套预设的记录分类，各分类下还有更细的项目（如早餐、晚餐），可满足用户更细致的需求，当然用户也可随时随意调整该分类。在输入收支记录时，可标明具体的时间、分类、名称、金额和发票号码，更可添加备注，非常全面，此外在输入过程中由于支持右键菜单，可给用户带来更多的便利。另外，这款软件提供了基本的统计与绘图功能，可直观地了解某段时期的收支状况，并且在选择资料前可先进行排序，以便选择特定资料。最后，软件支持Excel、HTM、CSV、TXT等多种格式的导出。

主要特性：详细的预设分类、细致的单笔记账项目、方便的右键关联菜单。

自制Excel账本

□平台：各种支持Excel的机型 □版本：无 □大小：4.39kB
□下载：http://bbs.pdafans.com/viewthread.php?tid=7426 □快车代码：popsoft080425



最后推荐的这款特殊“软件”其实并非独立软件，而是由网友自行开发的一个Excel小程序。大家都知道Excel在计算方面的能力，依靠此能力输入恰当的公式，即可将一个Excel文件变成一个小小的程序。这款小软件不涉及更复杂的VBScript语言，因此应当能在任何一款支持Excel文件的机型上，原始文本为PC的Excel格式，因此只要用机型配套的同步软件上传至掌上设备，即可转换成适用的格式。软件以多工作表的方式支持多种相关联收支记录（现金、银行卡、往来等），只要简单看一下作者的说明即可快速学会操作。

主要特性：简单、免费、无需安装任务其他软件。适合只作简单流水账的用户。

值得为DirectX 10花更多的钱吗？
——DirectX 10与9游戏画面对比研究

■ 晶合实验室 壹分

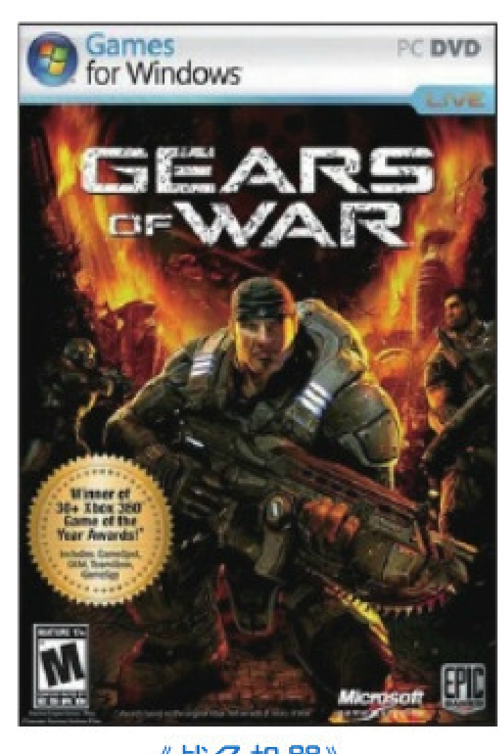
前言

经微软在过去12年中的不断完善，DirectX（下文简称DX）已经牢牢占据了Windows平台游戏开发首选API的位置。每一次DX版本的升级都会带给游戏开发者更多的图形特性支持，从而为我们创造出越来越真实的虚拟世界——DX 6的环境映射凹凸贴图技术让虚拟物体的表面不再是平板一块，呈现出一定的真实质感；DX 7首次支持硬件坐标转换和光源技术（T&L），不仅解放了不堪重负的CPU，移动的光影效果也使画面更加生动；DX 8为我们带来了可编程像素着色器(Pixel Shaders)和顶点着色器（Vertex Shaders），使GPU真正成为可编程的处理器，性能大大提升；DX 9的HDR技术使游戏中第一次出现了接近真实自然的光影效果。

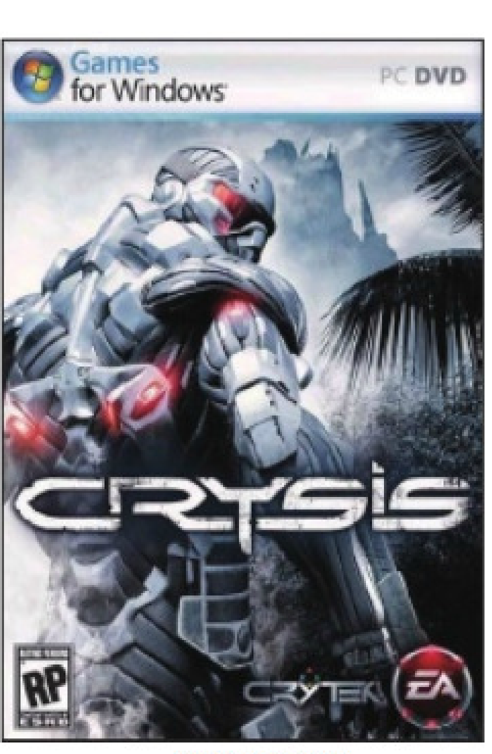
时间又一次将我们推到更新换代的岔路口，DX 10随着Vista系统逐渐普及，基于DX 10的新一代显卡价格越来越低，支持DX 10的游戏大作纷至沓来。对许多用户而言，当初"要不要升级"的疑惑已经变为更加实际的问题——我们该为DX 10花多少钱？

实践出真知——DirectX 10与DirectX 9游戏画面对比

实践永远是检验理论的最好手段之一。让我们暂且忘记DX 10那些炫目的特性和新一代显卡颠覆性的设计理论，通过游戏来实际体验一下DX 10的效果，看看它究竟能为我们带来什么。我们选择了3款当前热门的支持DX 10的大型3D游戏，通过游戏中的截图进行对比。它们分别是《战争机器》（Gears of War）、《使命召唤4——现代战争》（Call of Duty 4: Modern Warfare）和《孤岛危机》（Crysis）。



《战争机器》



《使命召唤4——现代战争》

Games for Windows PC DVD CRYSIS

《孤岛危机》

《战争机器》可以通过游戏内部设置选择打开或关闭DX 10特性（运行在DX 9模式下）；《使命召唤4——现代战争》是一款基于DX 9开发的游戏，在安装v1.4升级补丁后可支持DX 10；《孤岛危机》则分别取DX 9和DX 10平台下的画面进行对比。3款游戏在对比过程中分辨率设置均为1680×1050，开启除AA/AF之外的所有特效，并将贴图质量和画面细节设置为最高。



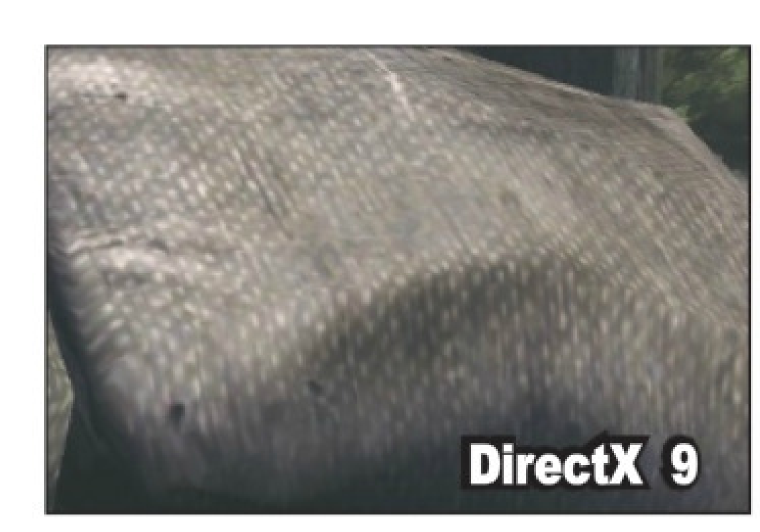
华硕 EAH2900XT

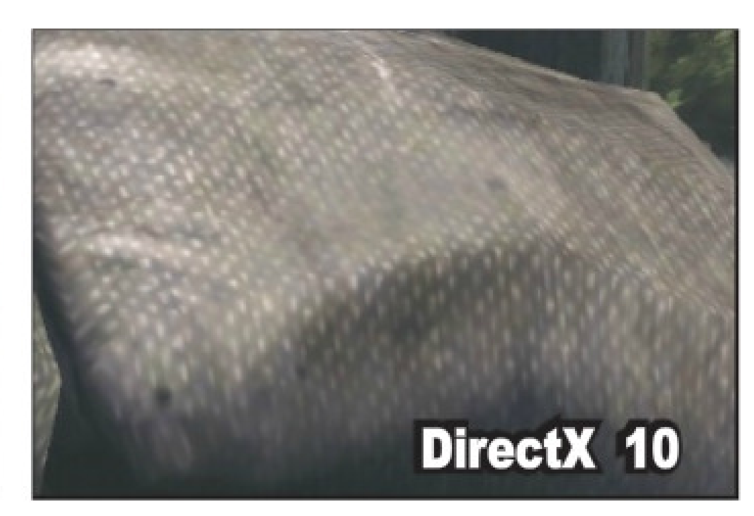
硬件平台采用AMD羿龙9900四核心处理器（主频2.6GHz）、微星K9A2 Platinum主板（AMD 790FX芯片组）和华硕RADEON HD 2900 XT显卡。另外还有一块讯景GeForce 7900 GS，用于获取《孤岛危机》在DX 9下的截图。

1.《战争机器》画面效果对比

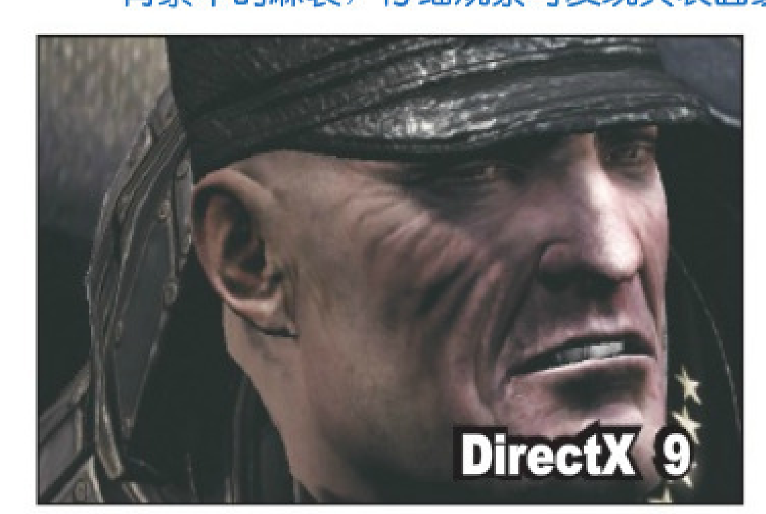
场景一


来自即时渲染过场动画中的截图，近距离的人物特写，有利于观察贴图材质的区别和光影效果的变化





背景中的麻袋，仔细观察可发现其表面纹理在DX 9下要比在DX 10下更清晰一些





人物眼角部分，纹理有较明显变化。DX 9下比较生硬，DX 10下则更柔和自然

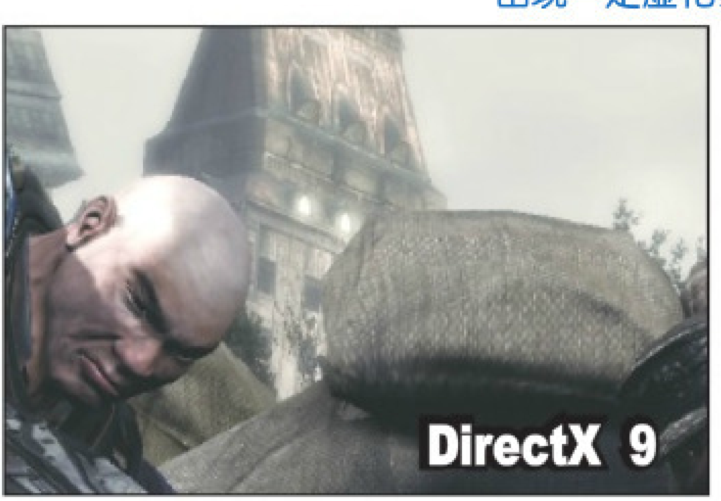
场景二

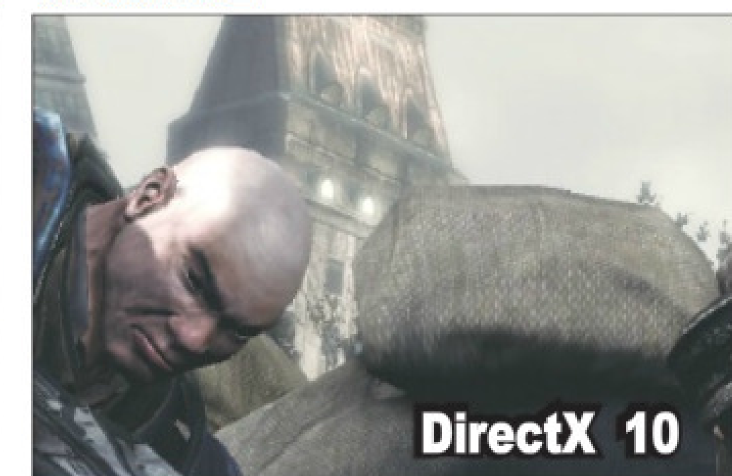

还是来自同一段过场动画的截图，用于景深控制对比





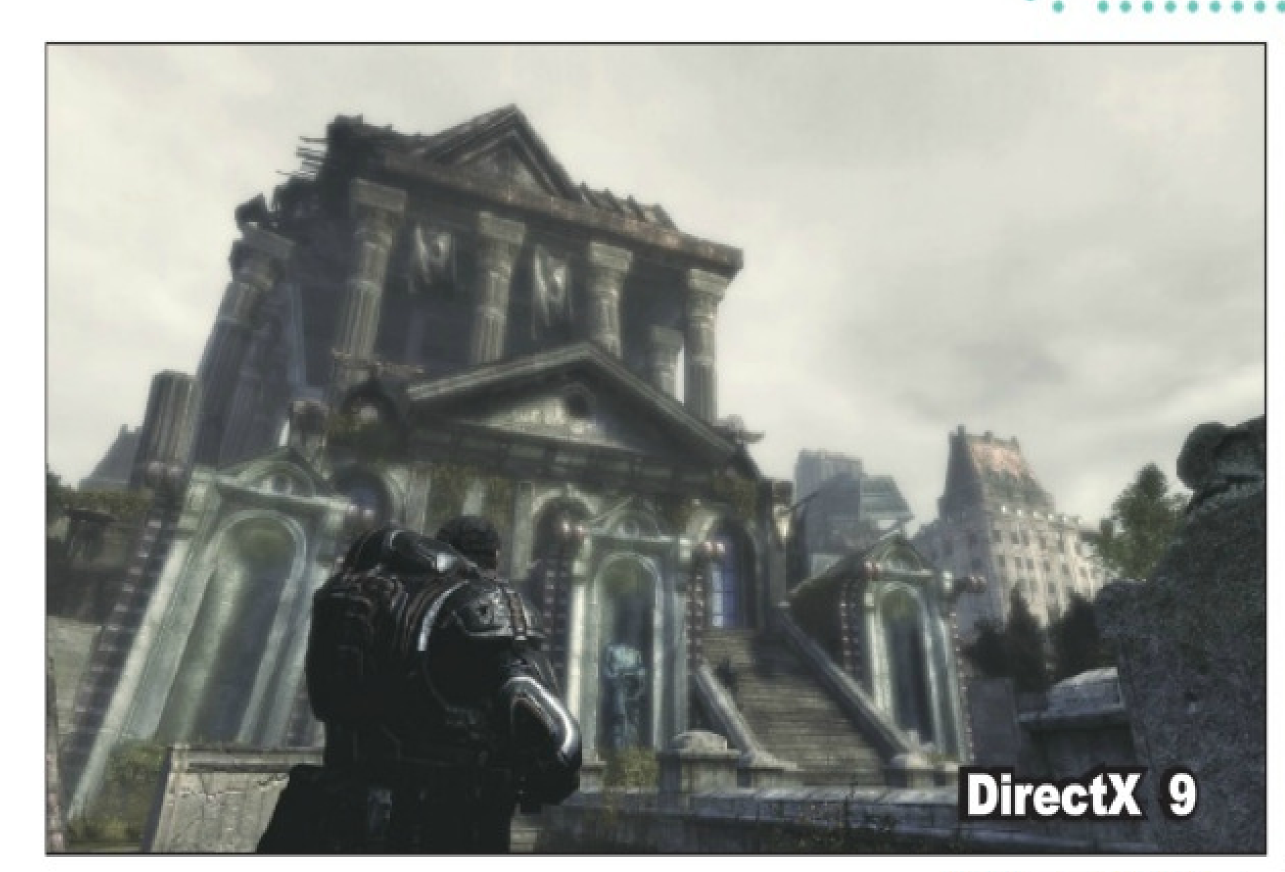
画面底部的杂草，处于整个画面的前景部分。DX 9截图与主体清晰度相同，而DX 10截图出现一定虚化，符合景深原理





画面上部背景中的屋顶，两张截图景深控制相当，DX 10截图有轻微虚化

场景三



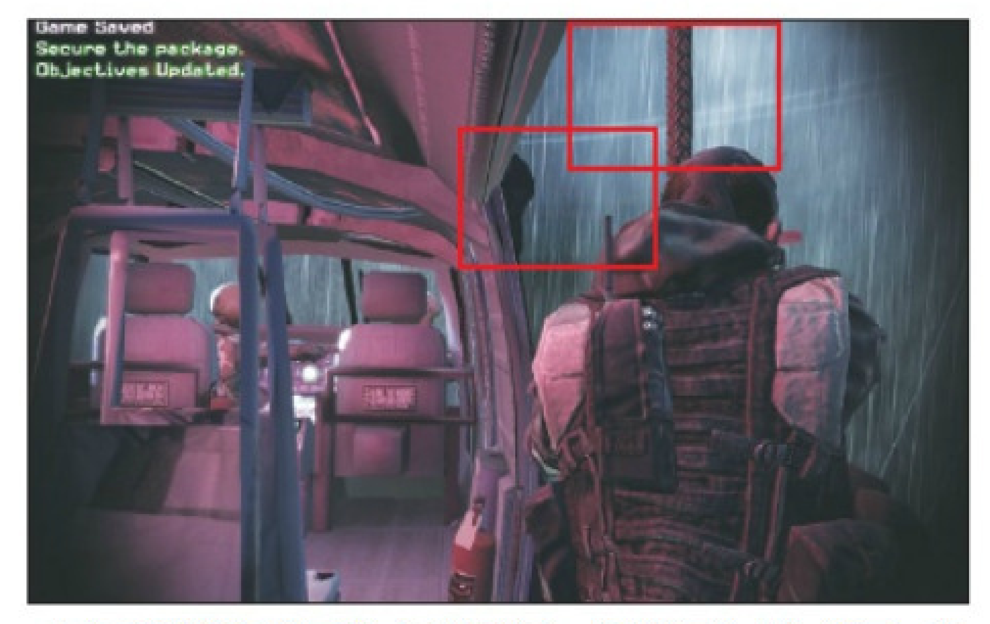


游戏画面实时截图，二者没有明显差别

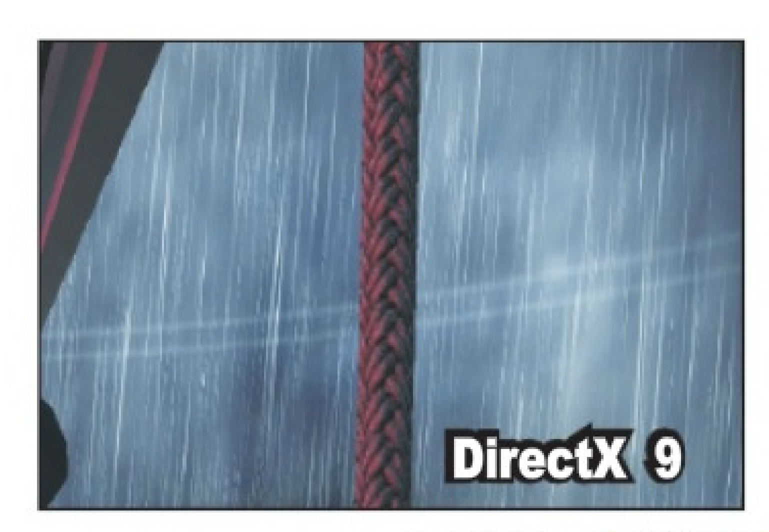
从《战争机器》的画面截图来看，DX 9与DX 10的区别不大。仔细对比可以发现，在DX 9下虽然画面比较清晰锐利，但略显生硬不够自然，人物面部的肌肉显得僵硬；DX 10采用了柔化技术，画面反差略低，人物面部肌肤比DX 9下要自然一些。从景深控制来看，DX 10更好一些，对前景有一定虚化，有利于提升画面的层次感；DX 9下画面的前后景深没有明显区分，缺乏纵深感。

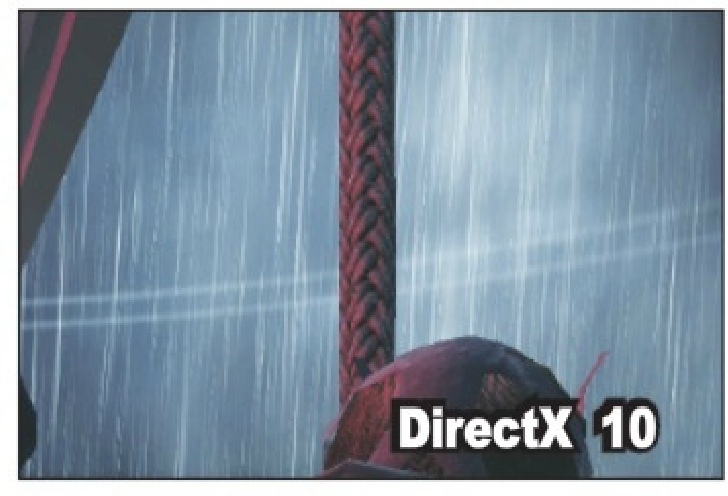
2.《使命召唤4——现代战争》画面效果对比

场景一

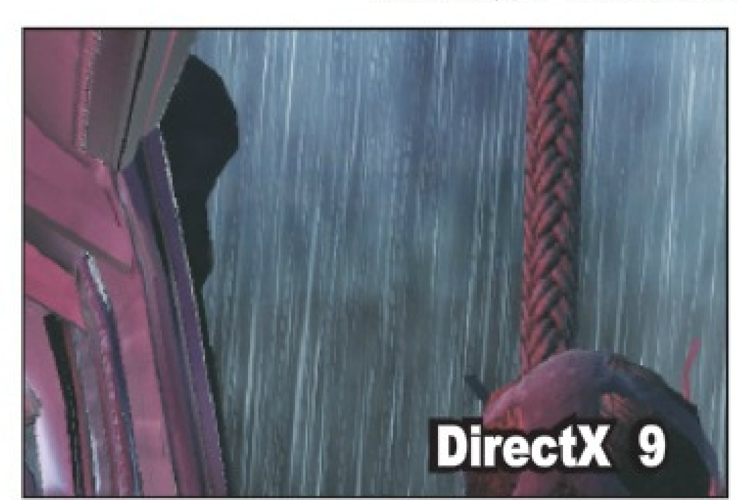


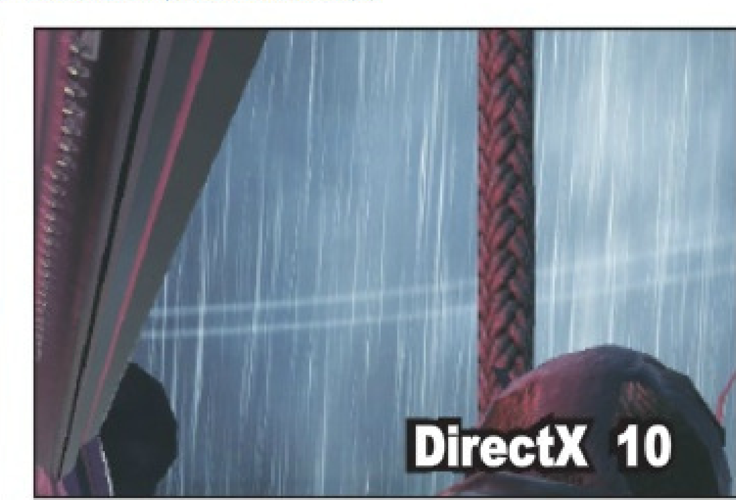
来自即时渲染过场动画中的截图，近距离的人物特写，有利于观察贴图材质的区别和光影效果的变化





绳索部分，DX 9和DX 10的效果完全无法区分





背景中的雨幕，DX 10下的纵深感略微好于DX 9下的





驾驶员的头套部分，两张截图几乎没有区别





驾驶室中悬挂的子弹，两张截图几乎没有区别

场景二


来自即时渲染过场动画中的截图，包含了众多不同景深位置的元素，前景中有大量材质贴图

场景三





来自即时渲染过场动画中的截图，除了场景位置的细微变化，其他方面没有不同

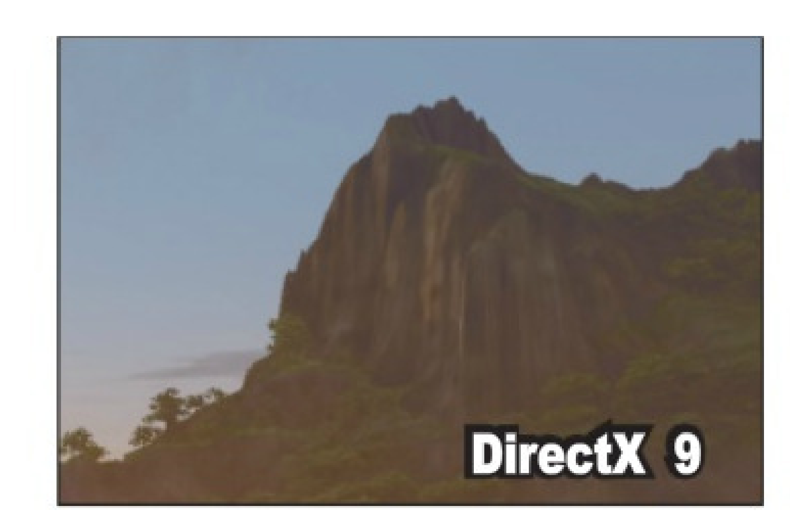
从《使命召唤4——现代战争》的截图来看，我们很难发现它们之间有什么不同，可以认为这款游戏在DX 9和DX 10下拥有完全一致的画面表现水平。我们认为这很有可能是由于《使命召唤4——现代战争》原本就是一款基于DX 9设计的游戏，而较少利用DX 10中新技术的缘故。

3.《孤岛危机》画面效果对比

场景一

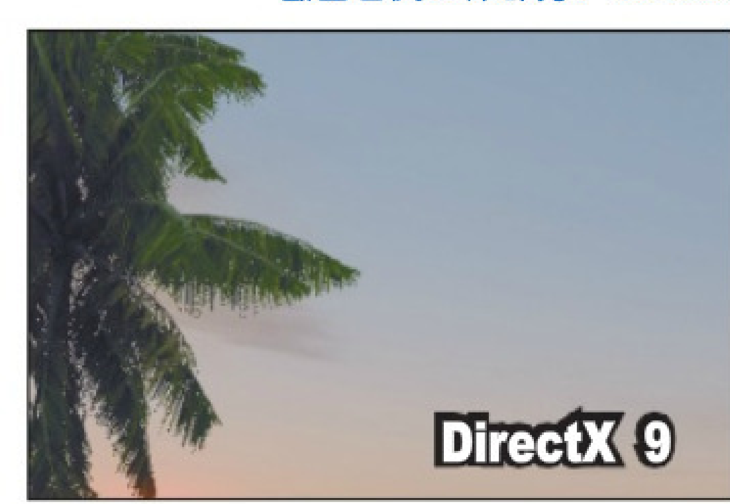


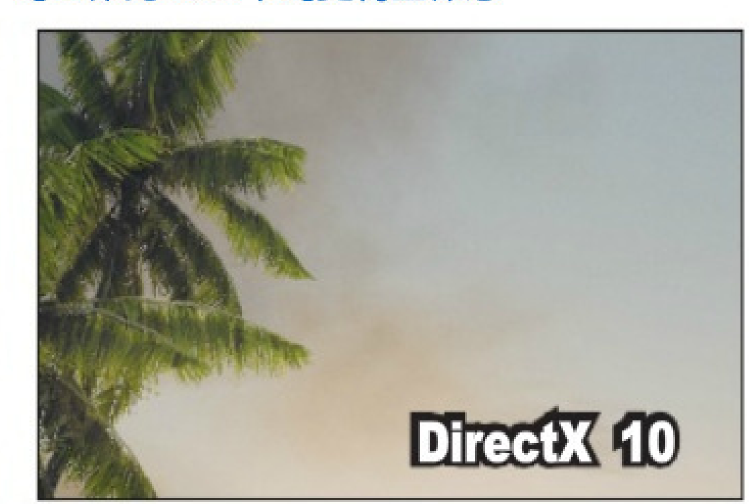
来自即时渲染过场动画中的截图，日出场景，用于景深控制和光影效果的对比



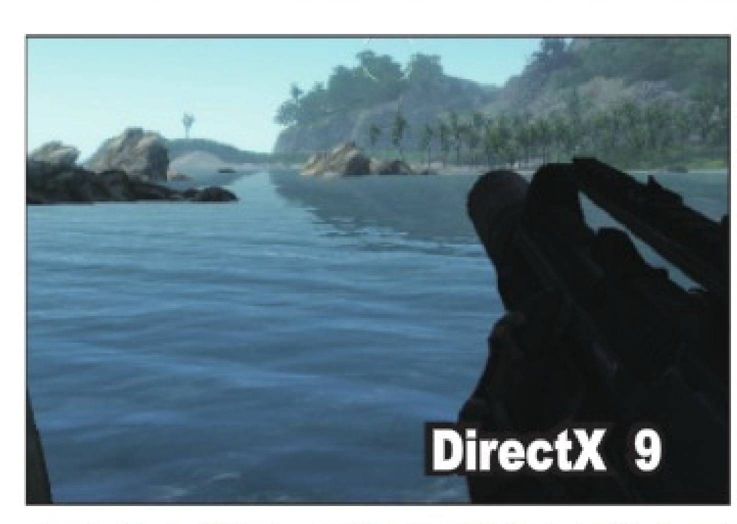


截图右侧山体部分，DX 10下的山体比DX 9下的更有立体感



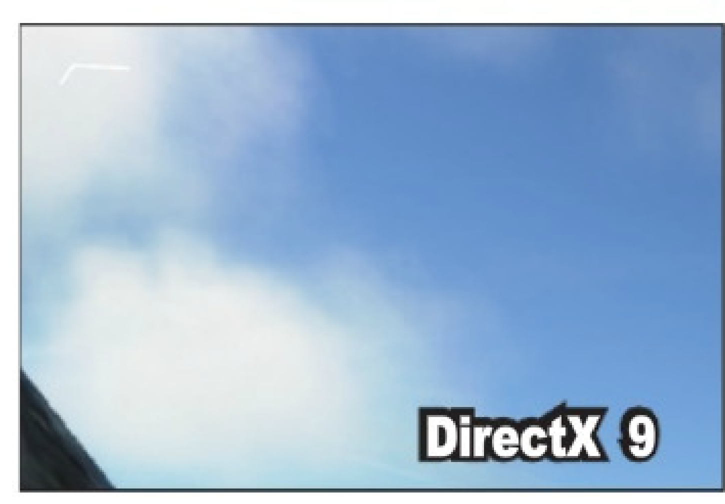


天空的烟雾部分，DX 10下丰富的粒子效果较好地表现出清晨烟雾缥缈的感觉





画面中央水面，虽然DX 9的海水看上去更蓝一些，但对海水的透明度及质感的表现均不如DX 10





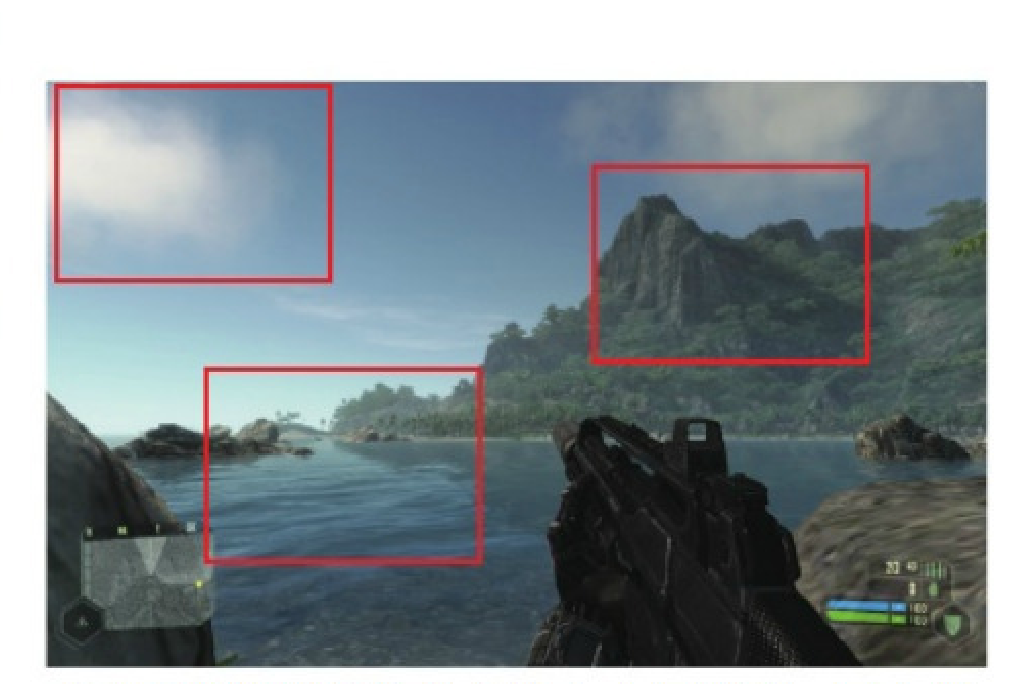
天空云层，DX 10的“容积云”技术使云层更有立体感，DX 9则过于平面





右侧山体，DX 9下山体显得很假，DX 10下则细节丰富，阴影过渡柔和

场景二



来自即时渲染过场动画中的截图，中午的海边，用于对比水体的再现和云层的贴图

值与不值的思考

从对比测试的画面来看，DX 10的画面风格比DX 9柔和，景深控制技术的出现使画面的纵深感更强，对阴影过渡的处理也更好。DX 9下的游戏画面虽然比较锐利，但相比之下反而显得生硬，贴图纹理的质感也比DX 10略差。除《孤岛危机》外，另外两款游戏在DX 10下都没有表现出令人信服的画面质量提升，不经过细致的对比观察很难察觉到DX 10的优越之处。尤其是《使命召唤4——现代战争》，大部分情况下我们很难区分DX 9和DX 10的截图。从《孤岛危机》的表现来看，在高分辨率特效全开的情况下，DX 10对于画面效果的提升很明显，只是目前主流的DX 10显卡无法在较高分辨率下提供流畅的画面。当分辨率降低特效减弱时，DX 10相对DX 9的画面优势也荡然无存。

现在在DX 10显卡上投入资金，到底值不值？值得投入多少？在我们看来对于资金充裕的高端用户而言，当前的顶级产品性能可以满足大型DX 10 3D游戏的要求，在画质上的投入与产出是值得的；而对于大部分中低端用户来说，我们建议暂时不要太看重画面效果，应当更多地考虑整体系统性能的均衡性以及性价比。因为当我们在游戏中全神贯注地厮杀时，很难发现画面中的具体差异——毕竟DX 10之于DX 9在画质上并没有飞跃式的提升。P



简单易用——华硕Eee PC全攻略

■北京 别理我

毫无疑问，单看Eee PC的硬件配置它就是一台完整的个人电脑，在性能允许范围内可以完成所有的PC应用，这无疑大大拓展了它的应用范畴——无论是Linux环境还是Windows环境。出于成本考虑，华硕为Eee PC配置的操作系统是定制的Linux，基于Debia，对于那些习惯了Windows环境的用户来说，不得不自己想办法去安装，好在华硕提供了全套的驱动。如果按照华硕的官方建议，你会发现换装Windows XP将会是一项费神的工作，不仅要到处找USB外置光驱，系统的运行速度也不怎么样。难道最好的选择还是自带的Linux么？答案显然没有这么简单。如果看到这里你还有兴趣让你的Eee PC欢快地执行Windows XP，那就跟随笔者的文字往下行进吧。

一、硬件优化篇

Eee PC有多个版本，大陆地区最常见的是售价2999元的E701（版本号）以及售价稍低的彩色4GB surf版（电池容量较小，取消摄像头），售价1999元的2GB surf版本配置更低一些，安装Windows XP非常局促。硬件优化篇主要针对E701和4G surf版，涉及硬件升级的部分会影响保修，请三思而行。

1. 准备工作

添置一台外置USB光驱是安装操作系统最直接的方式，但是其极低的性价比（后期使用率太低）不值得我们考虑，我们唯一必须购置的是一张SD卡，容量为1～2GB最合适，未来SD卡也可以扮演主要的存储媒介，轻盈且方便。

OK。下面是笔者为你列出的硬件清单，量力而行，如若不进行硬件升级可以无视“非必需”部分。

设备	重要性
1～2GB SD卡一张	必需
SD读卡器	必需
1～2GB DDR2内存	非必需（有助于延长SSD寿命）
小号十字螺丝刀	非必需
WinXP安装光盘	必需
普通PC一台	要求可上网
有DVD光驱	必需

2. 硬件升级

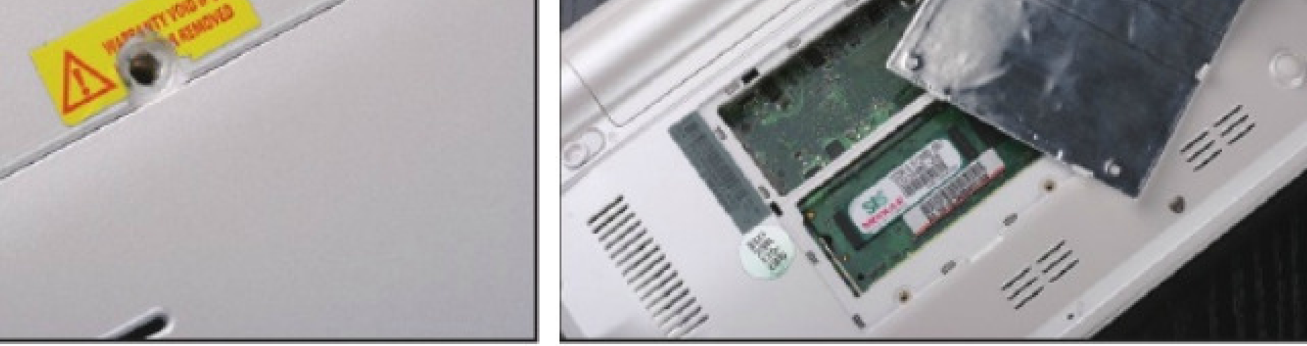
Eee PC提供了512MB内存，对于WinXP来说应该是基本足够的，但我们的疑虑在于其外部存储器——替代温氏硬盘的SSD固态硬盘，不是因为其容量，而是它的写入寿命。从各方面的资料显示，民用SSD固态硬盘的写入寿命在10～100万次之间，以WinXP的内存/文件管理机制来看，恐怕这百万次写入寿命挥霍起来还是很容易的。增加内存通过其他变通方式来减轻SSD的工作压力，是目前较为可行的方案，如果不在意性能和稳定性，512MB内存也能够应用该方案。

Eee PC使用普通的DDR2笔记本内存，目前1GB DDR2笔记本内存价格在110～140元之间，非常廉价，2GB属于比较奢侈的配置，当然笔者也不反对多多益善。

华硕在内存升级舱贴了易碎帖作为保修凭证，所以升级就意味着失去保修，请谨慎决定！虽然网上有很多诸如“电吹风易碎帖保存法”之类的资料，但我们还是觉得应该按照法律程序来对待保修问题。另外，传闻后期生产的Eee PC取消了第二条内存插槽，完全堵死了用户升级路径，无疑是一大噩耗。笔者认为厂商应该大度地说“我反对你自行升级，但我坚决维护你升级的权利”，可惜……



牺牲的保修易碎贴



和普通笔记本电脑一样的结构

SiS的内存，上面一个Mini PCI-E插槽传闻是用来升级SSD固态硬盘的

取下Eee PC底部的舱盖就可以看到内存插槽了，取下上面的512MB内存，换上自己购置的内存，盖上舱盖即可。注意操作前放掉身上的静电，特别是北方干燥地区。升级换下的内存没有必要闲置，可以放在淘宝上换回约60元钱，捐给希望工程也比浪费资源好呀。

硬件优化部分到此完成。

二、软件优化篇

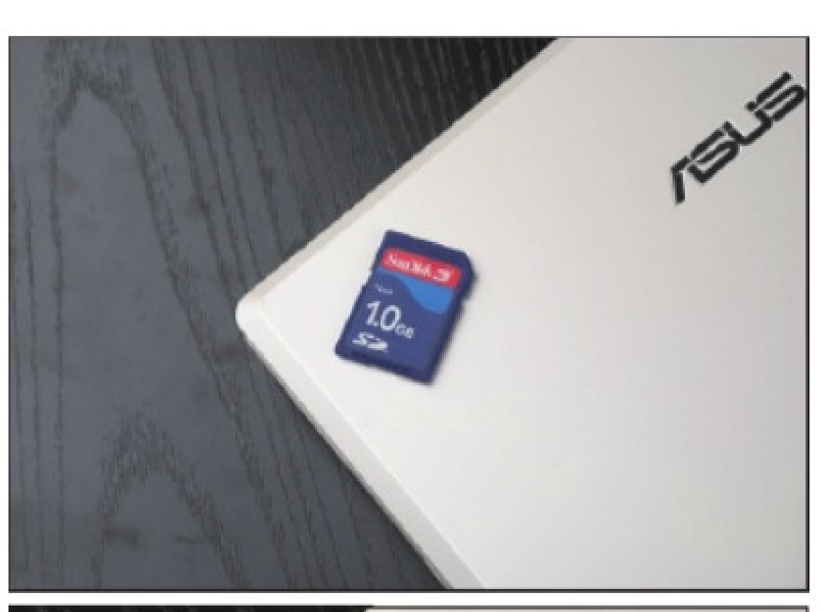
1. 制作启动卡（SD）

Eee PC全面的启动能力让我们可以随心所欲地使用几乎任何媒介的启动方式，内置的SD读卡器也可以用于启动，因此制作一张启动卡就可以完全取代硕大不便且昂贵的外置光驱，何乐而不为呢。

下载一个被称为USBOOT的绿色软件，版本最好是1.7以上。插入SD卡，启动USBOOT，你将看到该界面。点击下方“点击此处选择工作模式”，注意一定要选择“HDD模式”，然后进行“引导处理”。处理过程中，软件会提示取下及插上SD卡，按要求进行，好了，你的SD卡已经具备启动功能了！是不是很简单？极少数用户可能会引导失败，问题出在IO.SYS/MSDOS.SYS文件上，市面上有许多可引导光盘，里面的DOS环境就有，复制过去即可。

启开Eee PC，按F2进入BIOS，在“Boot”菜单下进入“HardDisk Drives”，将“USB：USB 2.0 CardReader”设置为“1st Drive”，退出进入上级菜单“Boot Device Priority”，将“1st Boot Device”设置为“USB：USB 2.0 CardReader”，按F10保存退出。

重新启动后你应该可以看到DOS界面了，可启动SD卡初步制作完成。





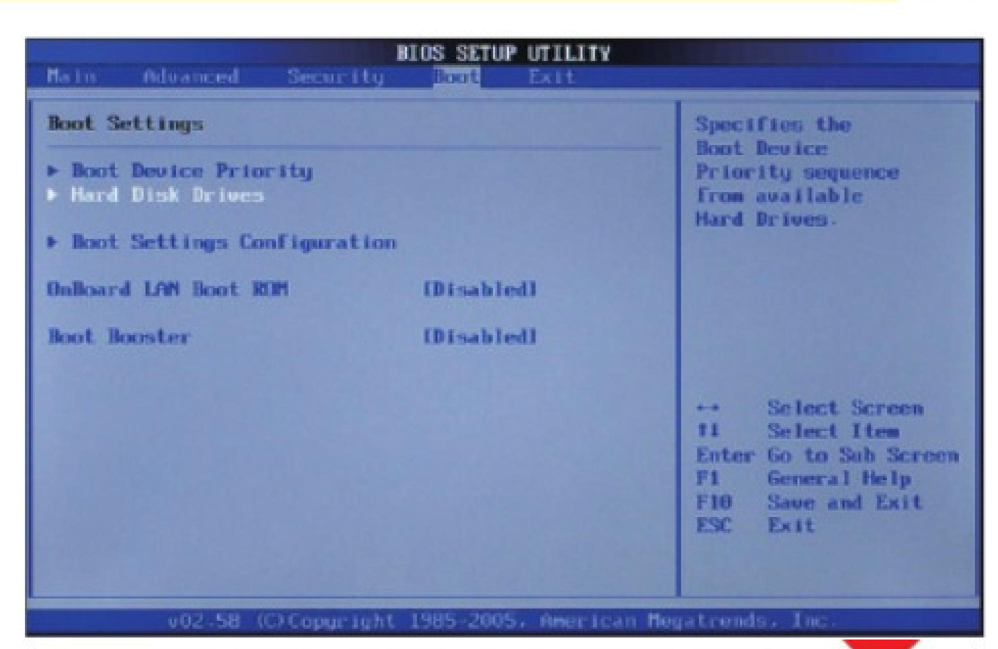
内置读卡器和启动用的SD卡



启动USBOOT



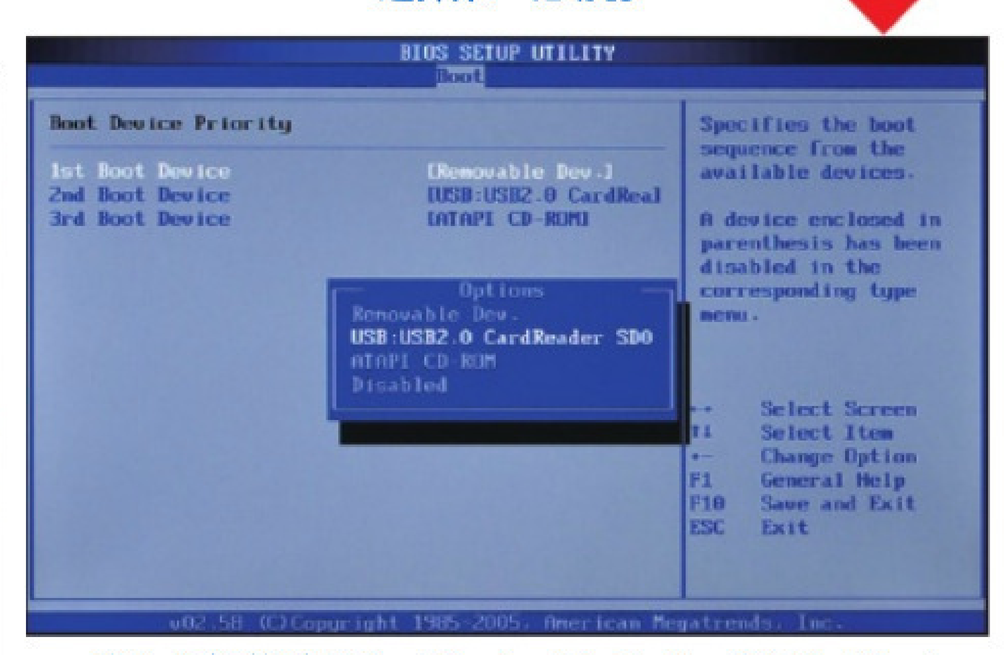
制作启动SD卡，注意选择“HDD模式”



BOOT菜单下进入“Hard Disk Drives”



选择第一驱动器



进入上级菜单“Boot Device Priority”，将“1st Boot Device”设置为“USB：USB 2.0 CardReader”

保存退出



进入DOS界面了

2. 必要的安装文件

SD卡上拷入下面这些必要的文件，前3者都是DOS的常用文件，在Win98的安装光盘里都能找到，当然也可以祭起Google大法来寻找。

XMSMMGR.EXE　SMARTDRV.EXE　FORMAT.COM　XCOPY.EXE
DISKGEN.EXE　XP安装光盘下所有文件

3. 修改SSD固态硬盘启动信息及操作系统安装



用SD卡启动Eee PC，再启动DISKGEN.EXE。首先选择磁盘，在“硬盘”菜单下，选择“第2硬盘”，也就是SSD固态硬盘



进入“分区”菜单，删除掉所有分区



将所有容量划分到一个单一的FAT32分区



激活该分区

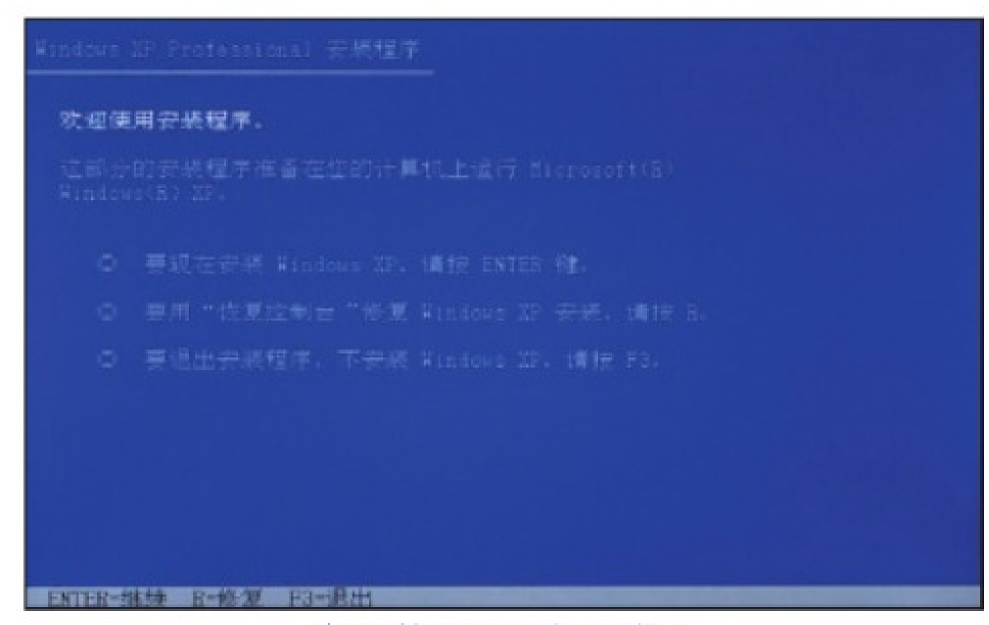
重写引导扇区

退出DISKGEN软件，重启。启动完成后依次输入下列命令。

输入命令	命令作用
FORMAT D: /q/s	格式化D盘即SSD固态硬盘
XMSMMGR	加载XMSMMGR.EXE
SMARTDRV	加载SMARTDRV.EXE
XCOPY C: D: /s/e	全分区文件复制

完成后，取下SD卡，重启Eee PC。系统将从SSD固态硬盘启动DOS，完成后依次输入下列命令。

输入命令	命令作用
XMSMMGR	加载XMSMMGR.EXE
SMARTDRV	加载SMARTDRV.EXE
CD I386	进入WinXP安装目录
WINNT	系统安装


熟悉的WinXP安装过程

接下来的系统安装过程大家应该就比较熟悉了，这里不再赘述。系统安装完成以后将华硕随机附赠的光盘内容拷入SD卡，可以全自动安装驱动程序，过程需要约15分钟，可以去做点其他事情再回来。

4. XP瘦身

缺省安装完成的WinXP体积约3GB，对于磁盘容量仅4GB的Eee PC来说过于臃肿了，大家可以按照下面几步的简单瘦身，会节约出不少宝贵磁盘空间。

a.在“运行”栏键入“cmd”启动字符界面，输入“sfc.exe/purgecache”，清除系统备份。

b.在安全模式下（系统启动时按F8进入），删除下列文件：

windows\system32文件夹下后缀名为scr的屏保文件；

windows\system32\dllcache文件夹下所有文件；

windows\ime下“.jp”“.kr”相关的目录，都是日文和韩文输入法，建议删除；

c.在控制面板中删除不需要的系统组件。

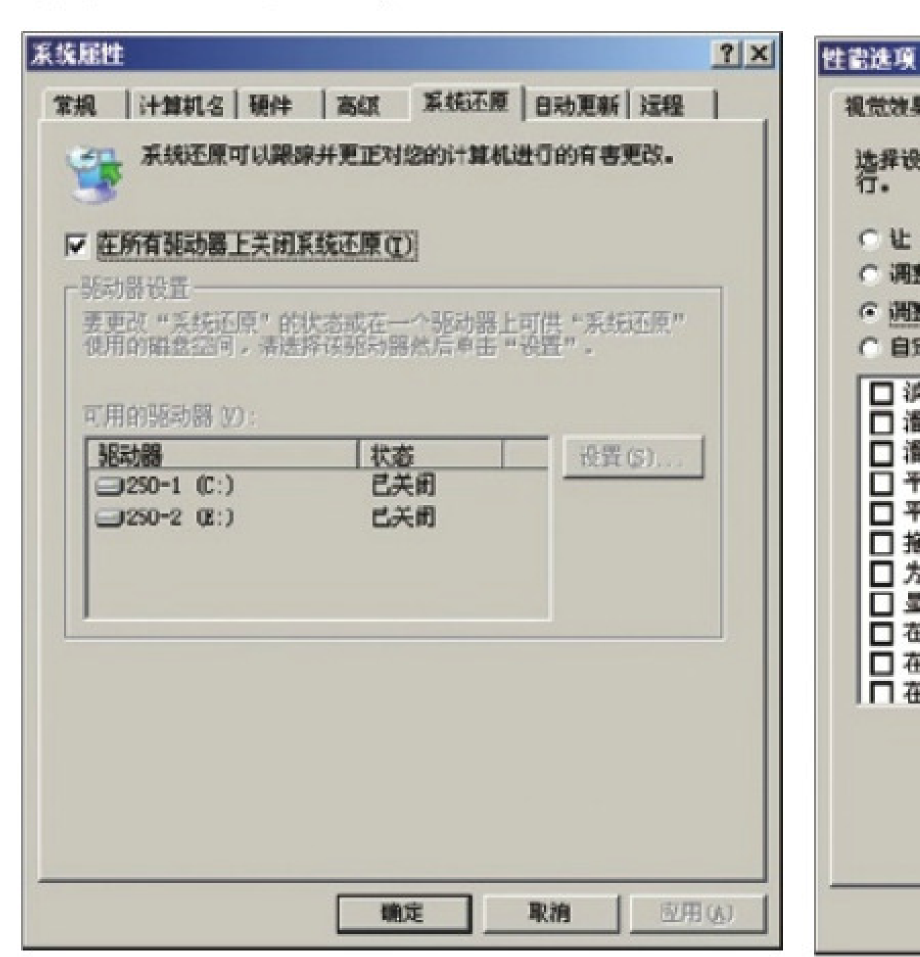
5. 初步系统优化

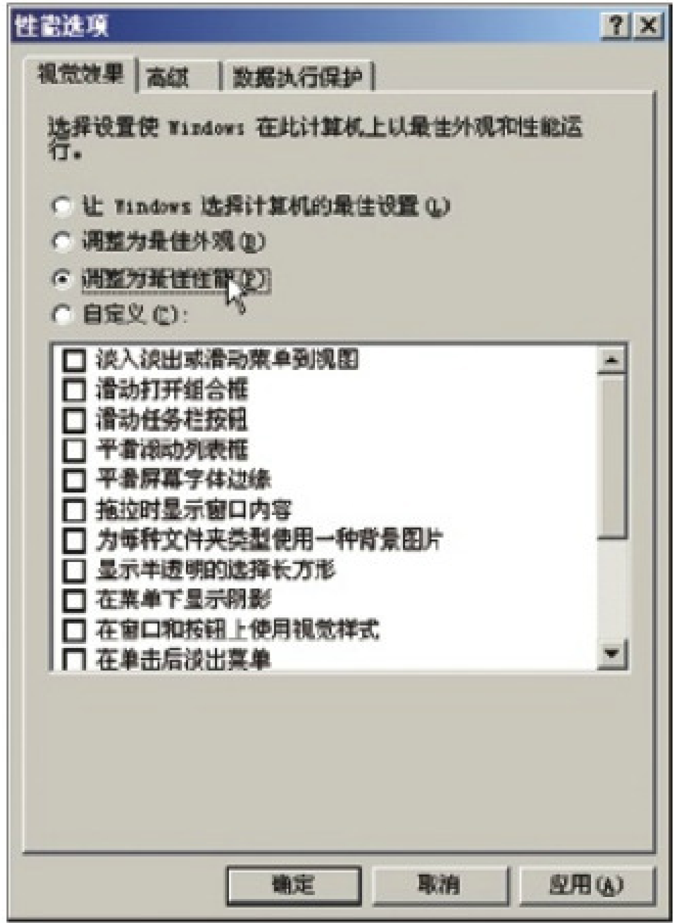
a.取消所有磁盘的系统还原；

b.在“我的电脑”上点右键进入“属性”→“高级”→“性能”，选取“调整为最佳性能”；

c.如果不使用无线网络，请按Fn+F2暂停无线功能，这是一个超级耗电的主儿；

d.将“我的文档”移动到SD卡上，既方便文件的存储、移动，也保护了SSD固态硬盘。


关闭系统还原


性能调整

再次启动系统，是不是快多了？从开机华硕标志消失到出现桌面，耗时约20秒。

6. SSD保卫战，Ramdisk大法

前面已经提及SSD固态硬盘的一些特性，如何降低它的使用强度呢？最好的方法自然是转移系统对它的写操作。从Windows XP的运行机制来说，主要的磁盘操作在这几个方面：

a.页面文件。虽然我们可以关掉它，但那只是表面，实际Windows系统依然会用临时文件来替代它（可以查阅微软相关资料），而且许多软件要求用到页面文件，所以它是无法回避的；

b.temp临时文件。无论系统运行还是软件安装，都会产生许多临时文件；

c.IE的临时文件，也就是IE浏览器的缓存；

d.软件的临时文件或者缓存。

我们要做的，就是把它们从SSD固态硬盘上移开。移到哪儿？答案是——虚拟磁盘，用内存虚拟出来的硬盘。连页面文件一起移动吗？用内存来虚拟XP的虚拟内存（是不是很拗口）？这样做是不是有些“多余”？不！相对于关闭页面文件所产生的问题，我们宁可缩小页面文件大小，也要保持系统的稳定性。

Ramdisk，相信很多人都熟悉这个软件，我们可以在网上找到很多版本（绝大多数都是免费的）。笔者所用的是比较朴素的1.1版（参考下载地址http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=28379），下载安装以后，软件会让你选择需要创建磁盘的大小和类型。


Ramdisk软件界面


资源管理器里的虚拟磁盘

如果是1GB内存，笔者建议创建384MB或者512MB。如果是512MB内存，建议创建64MB磁盘（页面文件就别放上去了），类型选择固定磁盘。重启电脑后，会发现多了一个“硬盘”，缺省盘符是R。笔者比较喜欢神秘的X，所以图示是X。接下来要干的就是转移工作了。

在“我的电脑”上点右键进入“属性”→“高级”→“性能”→“高级”，更改虚拟内存。将C盘设置为“无分页文件”（可

以空出很大一块磁盘空间哦），X盘分页文件的初始大小设为150MB，最大值为200MB，可酌情考虑增大，但是笔者不建议超过300MB（就不要用大型软件折磨Eee PC了吧）。



页面文件的移动



临时文件目录的移动



IE的设置

在虚拟磁盘X上建立一个临时文件夹，如“win-temp”。在“我的电脑”上点右键进入“属性”→“高级”→下方的“环境变量”，将temp和tmp变量都指向X磁盘下的“win-temp”，确定退出。

打开IE浏览器，在“工具”“Internet选项”“常规”下的“Internet临时文件”里点击“设置”，“移动文件夹”到X磁盘下的“win-temp”，确定后退出。

再开机，进入桌面后，你可以看到SSD固态硬盘小灯不断闪动，这是在读取资料。系统会自动在虚拟磁盘上建立临时文件夹和页面文件，大约10秒后……小灯突然不再频繁闪动。系统变得非常迅速，除了读取固态硬盘上的数据，几乎就看不到硬盘灯闪动，绝大部分写操作都置换到虚拟磁盘上了！如果你不是“变态”地在Eee PC上玩儿类似photoshop这样的大型软件，你就可以舒适地享受极速的系统了。

干净的操作系统不妨做一个ghost镜像，如果重装系统会迅速很多。

三、软件推荐

完成系统安装可以松一口气了，笔者这里再推荐几款常用的精致软件来武装我们的Eee PC。

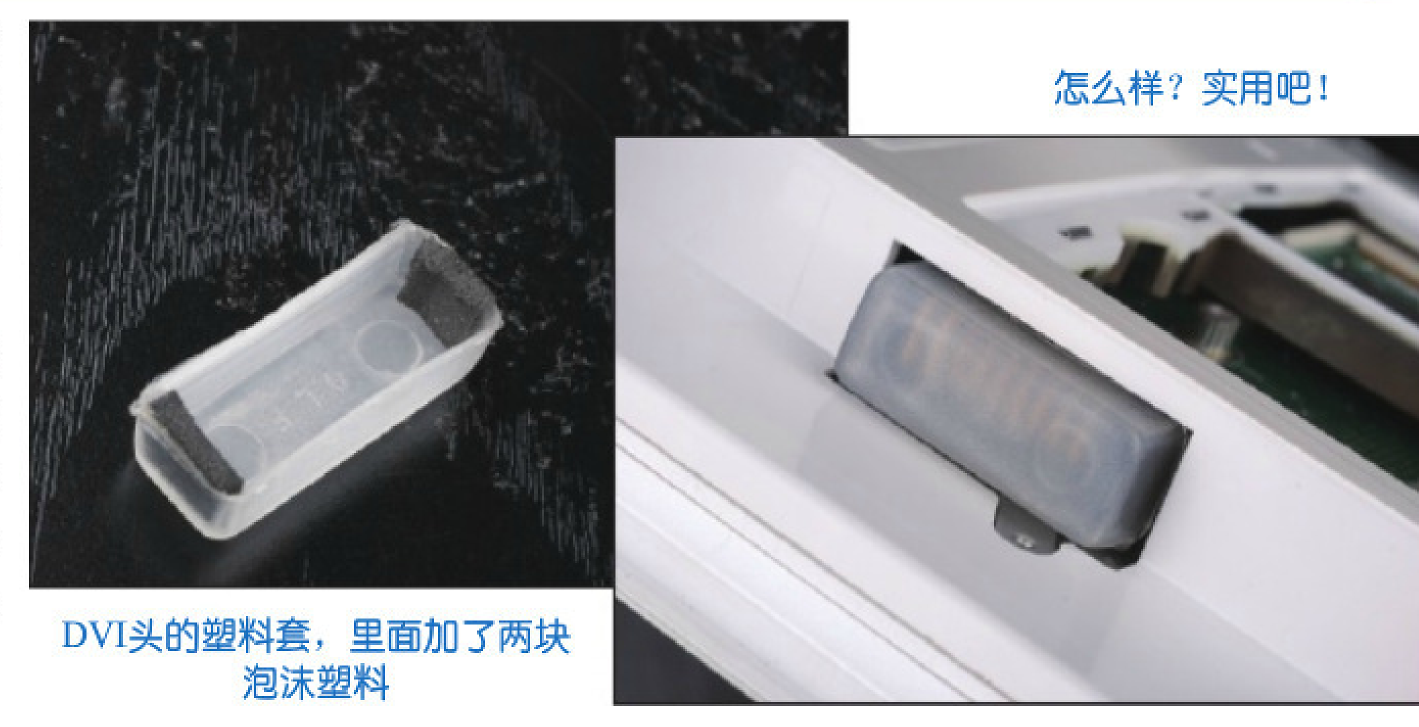
这里我们还要提及一下网上一些朋友的“系统瘦身”研究，有兴趣的读者不妨去相关网站看看。出于学习目的的笔者尝试了一下“瘦身”方法，系统加上上述所有软件的安装，磁盘剩余空间尚有2.25GB，可以说绰绰有余。

WPS	免费的国产大餐，对Office文件格式支持很好，优秀国货
QQ2007	其实我见过很多网友在研究QQ瘦身，唔，我们也可以学习学习，最好安装到SD卡上，QQ会频繁写盘
MSN	好像也是必不可少
nod32+360卫士	杀毒，对于Windows系统而言，杀毒简直就是每日功课
电驴	P2P要合理合法的使用，注意设置好临时文件的位置哦
Foobar 2000	高效高质的音乐播放器
傲游2	或者Firefox，Firefox的临时文件也需要设置一下
Real player	很好的播放器
Kmplayer	另一款播放器
ppstream	网络电视，注意，软件安装到虚拟盘，然后拷贝到SD卡上，用的时候再拷贝回去
谷歌拼音或者其他输入法	当然要优先选择自己最顺手的
影音魔术手	简单处理图片已经够用
WinRAR	文件压缩高手

四、电池接口保护套的制作

Eee PC采用和笔记本一样的供电方式，在取下电池时，电池口是外露的。金手指暴露在外容易碰到，也容易让灰尘进入机内。笔者利用常见材料制作了一个保护套，既可保护金手指，也可起到一定防尘作用。

其实它就是DVI头的塑料套，很常见，电脑城几乎都能捡到，说不定在你自己显示器包装盒中就有（如果没扔的话），大小合适，正好把整个电池口盖住。有点松？不要紧，找一小块泡沫塑料，比着尺寸切割下一小块用双面胶贴入内壁，刚好卡上即可。是不是很好用呢？动手做一个吧！P


怎么样？实用吧！

DVI头的塑料套，里面加了两块泡沫塑料



数码来风

■广东 GZ

市场前瞻

导读： 2008年NAND Flash的价格会向左走还是向右走，还会有爆发式市场增长的可能吗？

NAND Flash在2007年内实现了爆发式的市场占有率增长，而这种增长是过去几年中NAND Flash对于产品应用领域持续开拓的回报。从2004年产品应用比例最高的数码相机领域，再到2006年MP3/PMP Player产品应用的规模大幅超越数码相机，2007年则由多媒体手机的应用带动NAND Flash继续持续增长。当时间来到2008年时，市场上还有NAND Flash可以快速进入的应用领域吗？这种持续增长的势头是否会被遏制，始终萦绕在NAND Flash和DRAM头顶上的减产疑云能否成为事实，大容量固态移动存储的时代何时可来到？或者说对于个人消费者而言最关心的是，2008年的NAND Flash价格还会大开倒车吗？

事情的发展也许会跟那些喧嚣的传言相悖。据Topology Research Institute针对NAND Flash应用市场发表的研究报告指出，2008年NAND Flash仍然会逐步扩大市场占有率，市场需求也相应将从2007年的6.7%增长至15.3%，而这种增长的需求则来自于传统的笔记本电脑与PC应用领域。除了由原手持式消费电子产品将持续大量采用NAND Flash作为储存装置外——这个应用领域在2008年仍在快速增长，NAND Flash将会开始普遍被笔记本电脑与台式机采用，并以混合式硬盘或固态硬盘的产品形态，稳步提升在存储市场的占有率。由于NAND Flash具有体积小、重量轻、耗电量低、坚固、移动性高、速度快等诸多优点，预计能够轻松融入笔记本电脑与台式机的应用领域，尤其对于以移动应用为主的笔记本电脑，两者结合更加紧密。无论是华硕的Eee PC，还是英特尔的Classmate PC，都不过是这种市场期望的前奏，新的市场需求完全能够创造出另一波NAND Flash的应用高峰。很显然，NAND Flash即将抢占的是传统硬盘的市场，可能这是个漫长的过程却又是个必然的结果。而在NAND Flash的市场逐渐扩张下，2.5与3.5英寸的传统硬盘则将转向大容量储存装置发展，如台式机与服务器等市场。市场上也已出现1TB的超大容量硬盘，以便与抢攻100GB以下储存市场的NAND Flash间区隔。至于1.8英寸硬盘及微硬盘将受NAND Flash排挤而很快淡出市场。

未来NAND Flash打入PC/NB的应用市场主要可分为三大方向。其一是小容量与低价的插卡式NAND Flash，或是主板板载的模块式NAND Flash；目前主要产品容量有1GB、2GB、4GB，主要功能为增加快取容量，改善系统运作效能。其二是混合式硬盘（Hybrid Hard Disk Drives；HHDDs），结合传统硬盘与NAND Flash，使用NAND Flash容量主要为512MB、1GB、2GB，主要功能为改善硬盘存取效率。在未来低价NAND Flash普及之后，混合式硬盘有可能成为过渡型产品。最后则是直接使用大容量的NAND Flash作为硬盘，即固态硬盘，目前的产品容量有16GB、32GB、64GB。由于固态硬盘可全面发挥NAND Flash的强大效能，这也是取代传统硬盘最值得期待的应用方式。另一方面根据NAND Flash在2005至2007年两年多来的市场价格统计，NAND Flash正以平均每年跌价50%的速度缓步下降。因此预计在2009年来到之前，市场上就可以普遍看到100GB以下的各种NAND Flash应用产品，而它们的价格大约与目前主流NAND Flash应用产品相当。换句话说，在2008年内消费者就有希望实现大容量固态移动存储的梦想。

市场速递

AD—HSM10



日前Tec株式会社发布了一款适用于手机的头戴式蓝牙耳机“AD-HSM10”,其主要特点可以一言蔽之——小巧。事实上“AD-HSM10”是一款针对女性手机用户推出的入耳式迷你型蓝牙耳机，也是Tec面向女性用户推出的第一款耳机。“AD-HSM10”的外形由丹麦著名设计师亲自设计，3围尺寸只有23mm×22mm×31.5mm，重量只有惊人的5g，用户甚至可以忘记它的存在，虽然它就在耳朵里。其身材虽然微小，但性能却不容置疑。所配的锂离子电池充一次电即可连续使用100小时，而最长连续通话时间为3小时，支持Bluetooth Ver1.2和HFP技术。该耳机于1月下旬开始在Tec公司的网上商城发售，售价为8980日元，折合人民币约577元，有钛合金、白银色2种颜色可供选择。

三星MX10A

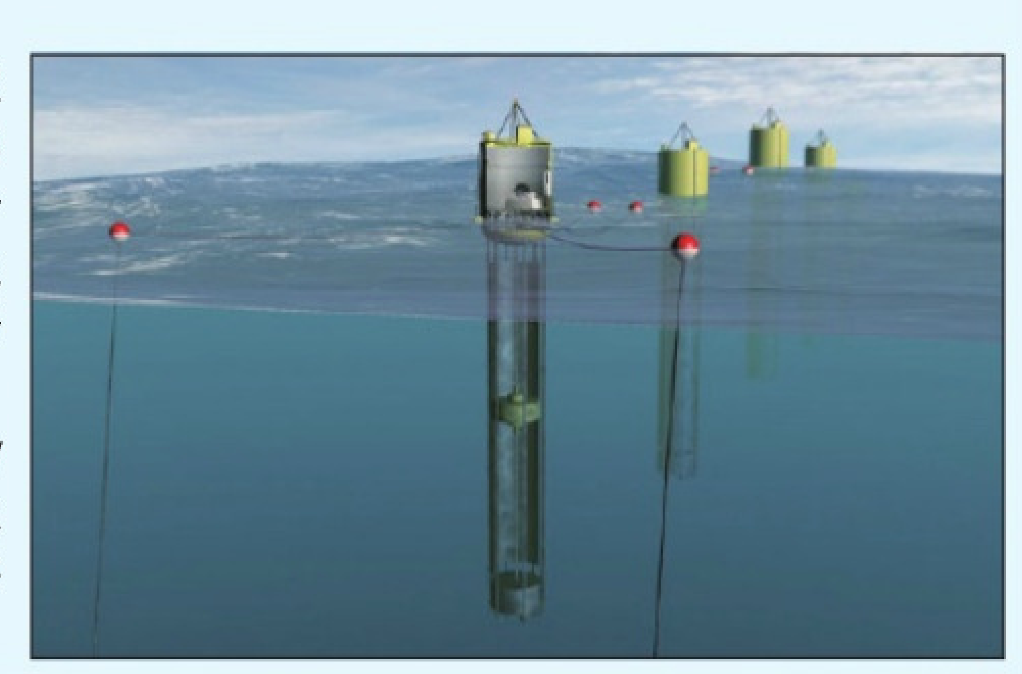
三星MX10A数码摄像机同时支持内置闪存加外置存储卡双重介质，机身内置了4GB的闪存空间，并可同时使用SDHC/MMC存储卡扩充。在实际使用中，机身加3块4GB存储卡，整体容量将达16GB，具备很强的扩展能力和成本优势。MX10A搭载了一块1/6英寸、80万像素的CCD传感器，使用一枚来自德国施奈德34倍光学变焦、1200倍数码变焦镜头，2.7英寸的16：9宽荧幕液晶显示屏。动态拍摄时采用高质量的MPEG-4压缩格式，在将画质损失降到最低的同时，大大降低了单位空间占用率。MX10A上市价格约为3200元，是低端闪存式数码摄像机的不错选择。



技术前沿

波浪发电系统

美国北加州的主要电力供货商Pacific Gas & Electric公司宣布，要和Finavera Renewables公司合作，在加州北部很接近奥勒冈州的Humboldt郡建一座发电量两千瓦的“波浪农场”，预计2012年完工后每年可以减少245吨的二氧化碳排放量。这个波浪农场采用的是Finavera公司提供的Aquabouy发电组，虽然其外部看上去只是一个简单浮筒，但是藏在水中长长的内部就大有奥妙了。简单解释其原理的话，就是波浪在上下移动时，会推动Aquabouy发电组长筒状内部的一个活塞，而活塞则会带动一台涡轮机来发电。Finavera表示，如果初期试验成功的话，只要几平方英里的海面就可以提供高达10万瓦的发电量。



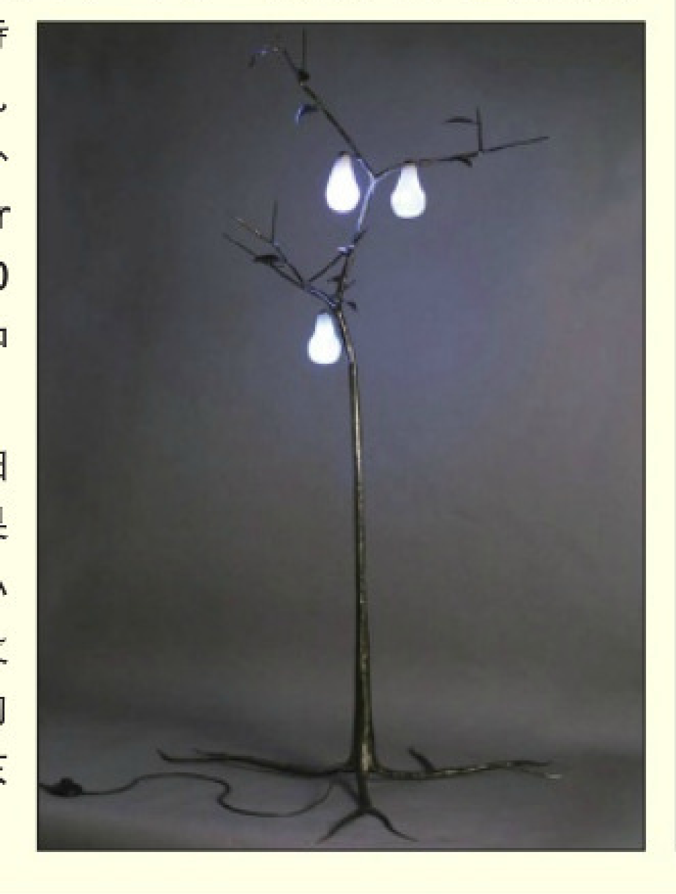
风筝货轮

全球第一艘用风筝拉动的货轮“白鲸天帆号”（Beluga SkySails）由德国汉堡市起航，将横渡大西洋驶往休斯敦。“天帆”的风力系统由汉堡市天帆公司和不莱梅港的白鲸轮船公司合作，在132米的“白鲸天帆号”上安装的超轻合成纤维巨型风筝提供。它可上升至300米高空，把风力和风向输入船上的计算机，指挥风筝沿围绕货轮的轨道移动，由不同方向拉动货轮，以减少轮船的引擎负荷。虽然在未来这或许真的就是人类必须的动力，不过现在说起来总让笔者联想到一部电影——《无极》。

奇思妙想

Pear Light

想在客厅摆上一盏与众不同吸引眼球的灯，且希望是环保又高效的LED照明灯，设计师Nick Foley的“Pear Light”定能满足你的需求。“Pear Light”的发光技术近似于PHILIPS LED CANDLE，是一种能够模仿烛光效果、内置充电电池的LED灯具，用户可以轻松地将其捧在手中带到户外。最独特的是其内部磁电无线充电设计，使灯具并无任何外接充电接口。因此“Pear Light”的梨形灯泡内建10个超亮的LED，利用某种稀土元素磁铁吸到“树”上即可发光。而用户哪怕是摘下“梨子”，放在果盘里也能继续发光一小时，真是富有创意的设计。虽然“Pear Light”的代价不菲，可气氛这种东西总是值得人们破费。



风扇墙

荷兰艺术工作室Studio Roosegaarde的艺术家，用了成百上千个风扇打造了两堵墙组成的一个10米长的走廊，并将其命名为Flow 5.0。这两堵风扇组成的墙最大的科技特色在于其控制系统由多个麦克风和感应器构成，路人的任何行动甚至是语言，都会影响到风速和风向。该艺术品现正在鹿特丹的TodaysArt艺术展上展出，艺术家本人说“只需要走动或是与之交互，就能产生透明的人造风，这是多么幻化的景象啊！”虽然大部分像我一样的普通人未必能理解其中的艺术成分，但洗完澡后用这玩意儿来吹干身体和头发应该也是个不错的主意？总之，艺术和科技融合得如此完美，那么和生活也不会有太大冲突啦！



市场与动态

IT168.com www.it168.com

整体来说，近期是比较好的购买时机，春节前后因各公司都要做总结，加上上游厂商、渠道商准备放假，所以货源上会出现紧张的情况。这样有些抢手产品的价格会因为缺货而上涨，而有些产品为了年前清理库存会出现低价甩卖的情况。消费者需要注意自己准备购买的产品的市场存量，才能抓住最好的购买时机。

手机

春节期间，手机可能是最受欢迎的新年礼物了。无论自己购用还是买给朋友，春节应该是手机最为火热的阶段。音乐、拍照功能已经成了手机的标准配置，千元以下就可买到这类手机，如诺基亚5200目前只要800多元。诺基亚N73、三星U608、MOTO V8等经典机型市场比较成熟，价格比较合理。



诺基亚5200

数码相机

临近春节，数码类产品的市场也开始变得火热。对于家庭用户来说，购买一款高性价比的数码相机，春节团圆拍照留念是非常有必要的。最近一段时间数码相机市场的价格持续走低，索尼W系列、佳能IXUS系列定价在1500～1900元，非常适合家用。索尼T系列相机的价格下调较大，如T200已跌至2500元左右。低端单反相机的价格已跌到谷底，如宾得K100D套机不到4000元。近期上市的高端单反尼康D3的价格则是一路飙升，目前价格在40 000元左右，上涨了数千元。

个人音频播放器

消费数码方面，由于前段市场的发展比较混乱，现在这类产品变化不大。苹果的iPod还是市场上最受欢迎的MP3随身听，目前热门的iPod nano3 4GB依然在1200元出头，shuffle3 1GB的价格在600多元。魅族产品的价格变化较大，Music Card有百元左右的降幅；miniPlayer SP已经停产，市场上还有少量存货，价格和新上市的miniPlayer SL差不多，建议购买新款。

笔记本电脑

笔记本电脑方面，由于Vista系统对硬件的要求较高，特别是需要独立显卡支持才能流畅运行，所以最近市场上配有独立显卡的笔记本电脑较受欢迎，Acer Aspire 4520G就是一款性价比非常高的产品。对于预算充足的用户来说，6000～8000元价格段的采用酷睿2处理器、GeForce 8400级别独立显卡的“迅驰4”笔记本还是购买的首选。另外，近期Intel主推45nm处理器，各笔记本厂商纷纷跟进；不过这类新上市的笔记本性价比不高，降价速度会很快，建议暂缓选购。

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

手机	诺基亚	N73/N95/5700/N72/N81/6120c/N76/6300/5300	2650/5300/2390/1990/3700/1650/3200/1580/1380
	MOTO	V8(2GB)/E6/K1/V8/E2/Q8	3500/2050/1500/3090/1280/3090
	三星	U608/E848/G608/D908/i718/E258/E878/U308/D528/E898/W579	2590/2290/3650/2290/3380/1290/1099/2980/1590/1530/4980
	索尼爱立信	W958c/S500c/P1c/M608c/W810c/W580c/W830c/K790c/K818c	2190/2200/4490/1880/1700/2460/1990/2100/2780
	多普达	S1/D600/P800/C730/C858/E806C/D802/710+	3500/2500/4500/2500/4700/4980/4890/1590
数码相机	索尼	T200/T2/T70/H3/H9/W55/W80/H7/W200/S700/ α 700	2280/2300/1950/1950/2250/1200/1400/2100/2130(2G)/900/8500(单机)
	佳能	IXUS 860 IS/EOS 400D/IXUS 70/EOS 40D/A720 IS/IXUS 75/S5 IS/IXUS 950 IS/G9/IXUS 960 IS/A650 IS/A570 IS	2600/4650(套机)/1580/7650(单机)/1820/1850/3030/2450/3650/2780/2480/1450
	尼康	D80/D40x/P5100/S510/S51/D40/S200/D200/P50/D300/D3/S700	6000(单机)/4200(单机)/2600/1900/1780/3750(套机)/1200/9950(单机)/1850/12500(单机)/40000(单机)/2450
	松下	FZ18GK/FX100GK/FX30GK/LX2GK/TZ3GK/FX33GK/FX55GK/TZ2GK/FX12GK/LS75GK/FZ8GK/FX50GK	3300/2500/1580/3250/2550/1870/2160/1880/1400/1530/2530/2150
	富士	S9600/S8000fd/S5800/Z10fd/F50 fd/Z5fd/F480/F40 fd/A900/Z100fd	3400/2780/1810/1000/1990/1280/1260/1480/950/1730
	理光	R7/GX100/R6/R5/GRDIGITAL/GR DIGITAL II/R4	2100/3450/1900/1450/3450/4150/1400
	奥林巴斯	FE-280/SP-560/E-510/E-410/E-3/FE-290/SP-550/μ -820/ μ -830	1300/2990/5300(套机)/4500(套机)/12000(送手柄)/1580/2900/1760/2140
	卡西欧	EX-Z75/EX-V7/EX-Z1050/EX-S880/EX-Z1200	1060/1480/1580/1680/2600
个人音频播放器	苹果iPod	nano3 4GB/8GB/classic 80GB/160GB/touch 8GB/16GB/shuffle3 1GB	1300/1700/2150/2890/2530/3300/690
	IRIVER	Mplayer/T60 1GB/2GB/4GB/S7 S10 1GB/clix 2GB/4GB/8GB/E10 6GB	599/499/599/750/580/860/1330/1580/2130
	iAUDIO	7(4GB)/8GB/ U3(1GB)/2GB/X5L(20GB)/30GB	1250/1699/880/1050/2030/2320
	三星	U3 1GB/2GB/ T10 2GB/4GB/P2 2GB/4GB	460/590/800/1150/1280/1580
	魅族	Music Card 1GB/2GB/4GB/8GB/Mini Player SL 2GB/4GB/8GB	350/399/520/799/520/650/899
笔记本电脑	联想	天逸F41 (雪山)/ F31 (AT5250-Pi)/ F50 (AT5300-P)	6900/8300/6500
	HP Compaq	Presario v3743 / V3704 / V3742	5800/6300/4900
	戴尔	Vostro 1400 (T5470 1G 120G 独显)/ XPS M1330 (T7300 2GB 160GB)	6500/10 200
	Acer	4710ZG (3A0512Ci)/ Acer Aspire 4520G(6A0508Mi)	5200/4998
	华硕	X50Q231VL-DR/ Z37K725E-SL	4500/8400
	索尼	VGN-CR23/ VGN-FZ25/ VGN-SZ66	8500/8500/13200
内存	现代	DDR2 667 512MB/1GB	65/110
	金士顿	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB	140/290/175
	宇瞻	DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/2GB	140/290/170/370
	威刚	万紫千红 DDR2 667 1GB/2GB/DDR2 800 1GB/红色威龙1GB/2G/DDR2 800 1GB	140/280/170/165/370/190

处理器

处理器方面，上个月多核处理器大量上市，高端处理器方面新品不断，不过价格方面不是很好。本月这类处理器的价格下调幅度很大，AMD的4核处理器羿龙Phenom X4 9500下调500元，现报价为1499元，价格比较合理。主流处理器的价格本月还是以降为主，不过由于需求量较大，一些热门处理器会小幅上涨。如酷睿2 E6550有30元的涨价，最新报价已至1250元；酷睿2 E4500、奔腾E2160的价格都有一定的上涨。

内存

内存方面还是以降价为主，Kingmax 1GB DDR2 667内存曾出现过低于100元的价格。可以预见，内存的价格还将继续下调。目前主流的DDR2 667 1GB内存条的价格已跌到120元左右，而且可选择的品牌增多。1GB DDR2 800内存的最低价目前在140元左右，非常适合那些追求高频率的游戏玩家。2GB容量内存的价格也跌到谷底，金士顿2GB DDR2 667在290元左右，非常适合那些追求大容量用户购买。

硬盘

硬盘市场可用一波三折来形容，主流容量硬盘的价格涨涨跌跌变化较大。对于最近准备装机的家庭用户，160GB和250GB串口硬盘的性价比很高，价格普遍在370元和460元左右；80GB硬盘已经跌到300元出头，不过和160GB硬盘相比，性价比很低。大容量硬盘方面，最大容量1TB硬盘虽然最近降势凶猛，月初最高的降价幅度曾达到过600元，不过2300多元的价格对一般用户还是太贵。

主板

主板方面近期市场变化还是较大的。首先是不少显卡厂商纷纷进入主板行业，如Inno3D的主板在市场上已很长见，其MCP73V的价格跌破400元，性价比非常高，这股新势力的加入值得关注。中低端用户首选的主板集中在MCP68、MCP73、G31芯片组主板上，价格在400～500元区间。如富士康G31MX-K市场报价499元。最近上市的X38芯片组主板非常值得游戏玩家关注，主流价格在700元左右。

显示器

目前24英寸液晶显示器的价格在3000多元，有较高的人气。对于入门级家庭用户1700元左右的19英寸液晶显示器是用户选购的主流。不过据传春节之后面板的价格将再次上调，这对液晶显示器的价格会有较大影响。



三星226BW

中关村硬件产品参考价格 单位：人民币（元）

处理器	Intel	PD 960散/E2140散/盒/E2160散/盒/E2180散/盒/E4400散/盒/E6400散/盒/Q6600散/盒/QX9650盒	950/435/480/480/499/490/599/770/880/1220/1340/1850/1990/9500
	AMD	闪龙3400+散/盒/3500+散/盒/A64 单核3000+散/盒/3800+散/盒/A64 X2 4000+散/盒 65nm/4400+散/盒 65nm/5000+黑盒/6400+盒/黑盒/Phenom X4 9500盒	245/305/255/300/230/295/350/410/395/430/485/525/680/1450/1550/1499
硬盘	希捷	酷鱼7200.9 80GB散/盒/7200.9 160GB散/盒/7200.10 500G散/7200.10 80GSATA散/盒/7200.10 250GSATA散/盒/酷鱼7200.10 1TBSATA散	385/415/425/440/1050/355/365/470/490/2360
	西部数据3年质保	800JB/1600JB/3200JB/1600JS/ 250G YS/ 3200KS	370/420/660/385/520/620
	日立	盒装3年保 台机SATA 80G/250G/750G/1TB	325/485/1380/2280
	日立	笔记本 SATA 120G（5400转）/160G（5400转）	450/550
	三星	笔记本 IDE 5400转 60G/80G/120G	370/445/555
主板	华硕	M2N/M2A-VM/P5B/P5K/P5K SE/P5GC-MX	640/580/860/1290/990/560
	微星	P35 Neo2/P35 Platinum/K9N Neo V3/945GCM5 V2	990/1399/640/420
	技嘉	P35-DS3L（rev.2.0)/945GCMX-S2（rev. 6.6）/P35-S3（rev.1.0）/MA69G-S3H/P31-DS3L（rev.1.0）	1050/490/850/685/740
	富士康	A690GM2MA-8KRS2H/45CM-S/Mars/A690GM2MA-8EKRS2H/45CM/G31MX-K	468/420/1690/599/490/499
	七彩虹	C.P35 X5 Ver2.0/C.A69T/C.N7050PV/C.G31MK (Ver2.0)	690/399/540/580
	映泰	TF560 A2+/TP35D2-A7/NF520-A2 SE/GF7050V-M7	680/690/599/399
	昂达	945GCT/N68PV/N73PV/N68PV魔固版/A69T	390/499/499/580/495
	升技	IP35-E/IN9-32X MAX Wi-Fi/LG-95C/IB9/IP35 Pro	760/1580/395/690/1750
	捷波	Odin P6A8G/行天P6N6G-MX/悍马HA01-GT/悍马HA01/悍马HA01-GT3	799/499/580/720/690
	Intel	DP965LT/DP35DP/D945GCNL/S3000AH/S5000VSA	980/950/660/1650/3000
	精英	P35T-A（v1.0）/AMD690GM-M2（v1.0A）/P4M890T-M（v2.0）/945P-A (v3.0)	840/485/390/550
显卡	蓝宝石	HD2600PRO静音版 (256M)/HD2600PRO海外版 (256M)/RADEONX1950GT黄金版	695/688/795
	七彩虹	逸彩8600GT-GD2 CF黄金版 H25 (512M)/镭风2600XT-GD3 CF白金版 H10 (256M)	770/790
	影驰	8600GTS魔影 (256MB)/8800GT (512MB)/8800GTE魔影 (512M)	900/1999/2100
	迪兰恒进	镭姬杀手HD 2600Pro极限版/镭姬杀手HD3870 (512M)/镭姬杀手HD3850北极星(512M)	699/1990/1590
	Inno3D	i-Chill 8600GT X-Striker3 (256M)/GF8600GT游戏战神加强版 (256M)	999/999
	华硕	EN8800GT G HTDP (512MB)/EAH3850 G HTDI (256MB)/EN7600GS SILENT/HTD (256MB)	2200/1835/630
	XFX讯景	火星版GF8600GT256M/128b (PV-T84J-UAQ)/小牛版GF8500GT128M/128b (PV-T86J-NAD)	1099/690
	丽台	PX8800 GTS TDH (640M)/PX8600 GT TDH (256M)	3400/990
显示器	三星	226BW/931BW/940BW+/940BW/2232GW+/G19W	2480/1780/1750/1750/3099/1630
	LG	L194WT/L226WTQ/L222WT/M228WA/L196WTQ	1699/2499/2199/3150/1899
	飞利浦	190CW7/190SW8/220WS8/190EW8/240BW8/	1990/2190/1488/1490/3380
	AOC	210V/912Sw/L196A31/193FW/416V/L195w	1990/1480/2190/1620/3380/1490
	Acer	AL1916WAs/AL1916WAsd/AL1716As/X223Wbd	1590/1590/1390/2010
	优派	VA2216W/VG1921wm/VX2255wmb/VA1926w/VX2235wm	2090/1720/2750/1750/2480
	BenQ	G900WA/FP92W/G2400W/FP202W/FP222W	1590/1590/3480/1699/2190
	优派	VA2216W/VA1926w/VG1921wm/VA2226w	2090/1660/1720/2460

注：以上报价由IT168网站（www.IT168.com）提供，截止日期：2008年1月22日。

显卡

显卡方面，最近主流游戏显卡比较丰富，AMD HD 2600 Pro显卡最近在市场上大量出现，主流价格在500元左右，非常适合学生用户。600～900元价格段还是以GeForce 8600系列为主，适合主流显卡用户选购。高端显卡方面，NVIDIA的8800 GT、8800 GS和AMD的HD 3850、HD 3870最近竞争激烈。现在热门的GeForce 8800 GT 256MB公版的报价1799元，公版的HD 3850价格在1599元左右，HD 3870为1999元。



编者按：优盘容量越来越大，确实给我们的电脑使用带来很大方便。但频繁的大文件拷贝会大幅缩短优盘寿命，而“移动的”使用环境又极容易使优盘变成病毒的温床，这两点读者朋友们一定要注意。

本期推荐文章

MSN联系人乱码问题彻底解决

■辽宁 QS

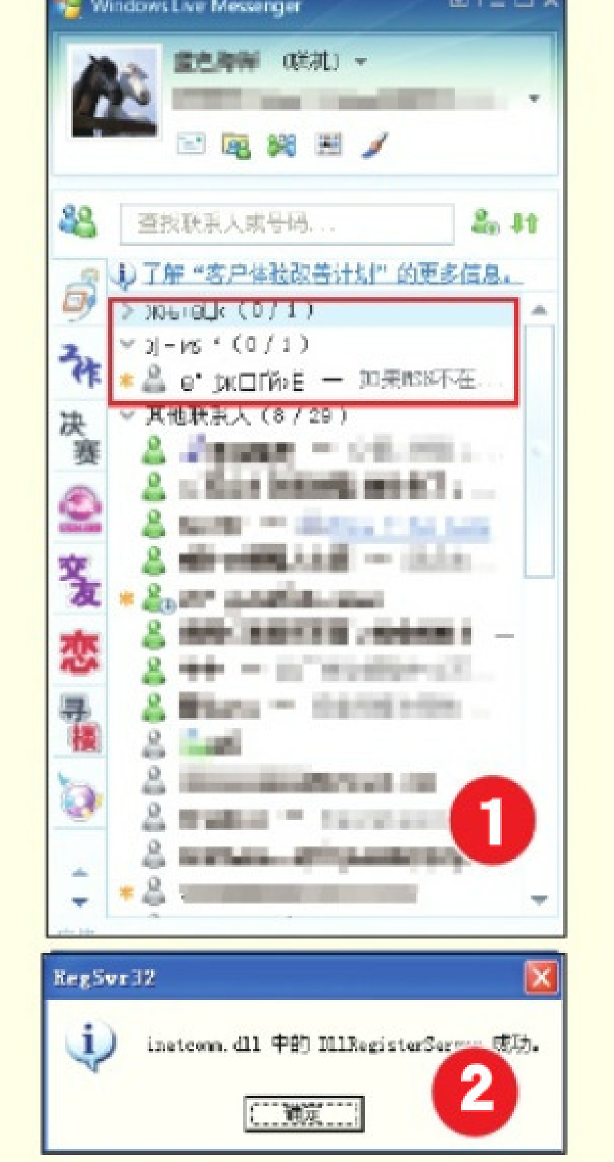
MSN是我最为重要的即时通讯工具，我用它时刻与朋友、同事和客户保持联络和沟通。但是，最近不知怎么了，MSN联系人和组名都变成了“鬼画符”的乱码（**如图1**）。

因为联系人名称全部变成了乱码，根本无法分清谁是谁，在交流时常出现指鹿为马的闹剧。心想反正重装也费不了多长时间，于是就下载了最新版的MSN。哪曾想重装后仍然是乱码一片，怎么办？难道为了MSN非要重装操作系统？后经多方摸索，终于找到了解决的方法。如果你也正受到MSN乱码的困扰，那么不妨试试下面的方法，定会有拨乱反正之效。

第1步：选择菜单“开始”→“运行”，打开运行对话框；键入“CMD”命令，打开命令行窗口。

第2步：在运行行提示符下键入“regsvr32.exe inetcomm.dll”命令（不包括最外侧双引号），然后按回车键。如果弹出“inetcomm.dll中的DLLRegisterServer成功”提示信息，表明注册成功（**如图2**）。

第3步：如果出现错误，那么则是inetcomm.dll文件丢失或损坏所致。从其他可以正常使用的电脑中拷贝一个同名文件，覆盖到“C:\WINDOWS\system32”目录中即可。如果周围没有相同操作系统的电脑，可从网上寻找下载。下载后，解压完毕后，将其中的“inetcomm.dll”拷贝到“C:\WINDOWS\system32”目录，覆盖即可。





第4步：打开资源管理器，定位到“C:\Documents and Settings\Administrator或你的用户名\Local Settings\Application Data\Microsoft”目录，在其下有“Messenger”和“Windows Live Contacts”两个子目录。这两个目录中存放着MSN的相关信息，将它们删除（**如图3**）。

删除后，重新启动MSN，即可恢复正常显示，乱码也不复存在了。不过，自己以前的昵称和个性化签名会丢失，需要重新设置一下。

小小按钮，可能惹大麻烦

■安徽 屠志成

机箱上的按钮往往被人们忽视，这是很不明智的。要知道按钮虽小，却可能惹来大麻烦。

一、按钮卡死

1.重启按钮卡死

一次笔者因电脑假死按下重启按钮，但重启后电源指示灯亮，硬盘指示灯不亮；硬件不自检，显示器黑屏。按下电源按钮4秒钟强制关机，再按电源按钮启动，情况依旧。根据以往经验，这种情况常因内存而起，于是开箱拔下内存，清理了金手指和内存插槽后重插，仍然不行。无奈之下卸下所有硬件一一调试，还是不见起色。正怀疑是不是主板报废了时候，无意中手指摸到重启按钮，觉得它比平时凹下去了一些。用手轻轻拨弄，让它复位，再开机，故障解除。

故障分析：在主板正常加电的情况下，按下重启按钮，主板上负责发送重启信号的两个针脚瞬时短路，主板就会强制电脑重启。当重启按钮卡死，按下电源按钮后，电路接通，发送重启信号的两个针脚一直处于短路状态。主板接收不到正常的工作信号，电脑肯定无法启动。

2.电源按钮卡死

一同事抱着主机来找我，说电脑不能启动了。插上电源线电源指示灯就亮，按电源按钮没有任何反应。他已经把机箱里所有的配件都重新插拔过。笔者把自己的显示器连上，接上电源，情况果然如此。但有了上次重启按钮卡死的经验，笔者手指触到电源按钮的时候就想到了一种可能——他的电源按钮也卡死了，因为它也比正常的按钮凹下了不少。把它拨弄出来，再轻按一下，电脑能正常启动了。

故障分析：按下电源按钮，主板上负责发送开机信号的两个针脚瞬时短路，主板收到信号后就启动电脑。如果这两个针脚一直短路的话，主板也就不知所措了。

二、开关失灵

又一同事的电脑，无论怎么按电源按钮，电源灯就是不亮，电脑没有任何反应。笔者通过观察发现，插上电源线时有打火现象，说明电源通电；插上网线时网卡灯亮，说明主板也有电，怀疑是电源按钮出了问题。打开机箱，拔下连接到机箱面板上的几组插针上的连接线，用螺丝刀短接负责开机的两个针脚，电脑正常启动。插上连接线，卸下机箱面板，找到电源开关、重启开关和指示灯所在的一块小电路板，短接电路板背面电源开关的针脚（**如图1、图2**），电脑也能正常启动。于是确认是电源开关失灵了。



坏了一个开关，总不能就换一个机箱吧？取下电路板，拿到街上的电器维修部，让小师傅从其他报废的电路板上拆下一个规格相同、能正常使用的开关换上，终于又能用电源按钮正常开机了。

变通办法：如果一时找不到这种开关，可以用以下两种办法临时救急：一是把重启开关的两根连线插到主板上负责开机的两个针脚上，这样就可以用重启按钮代替电源按钮了。如果要重启电脑，可以按下重启按钮4秒钟以上关机，再按重启按钮开机。二是把重启开关取下来，焊接到电源开关的位置上。这两个开关是相同类型和规格的，可以通用。第二种方法适用于一些品牌机，有的品牌机对机箱面板上的连接线接头进行了一体化设计，无法进行针脚调整，只好采用这种办法了。

三、友情提示

平时在按开机和电源按钮时，动作一定要轻。这样既可以避免按钮卡死造成无法开机，又可以延长按钮和开关的使用寿命。另外，在电脑启动黑屏时，不仅要考虑机箱内硬件的问题，也要想到可能存在的按钮和开关的故障，这样才能在解决问题时少走弯路。P

养成好习惯，大幅压缩打印成本

■辽宁 QS

买得起马配不起鞍！提起打印，许多个人用户甚至是单位用户都有这样的感觉：自从配上打印机之后，往往会发现常买的墨盒、硒鼓、纸张等耗材很快就用光了，耗材支出占据了很大一部分办公开支。之所以会出现这种情况，原因无外乎两种：一是需要打印的文档确实很多，另一种原因是不懂得节约。那么，能否对打印进行更为有效的管理，压缩一下打印支出呢？办法是有的，而且十分有效。

招数一：培养节约意识

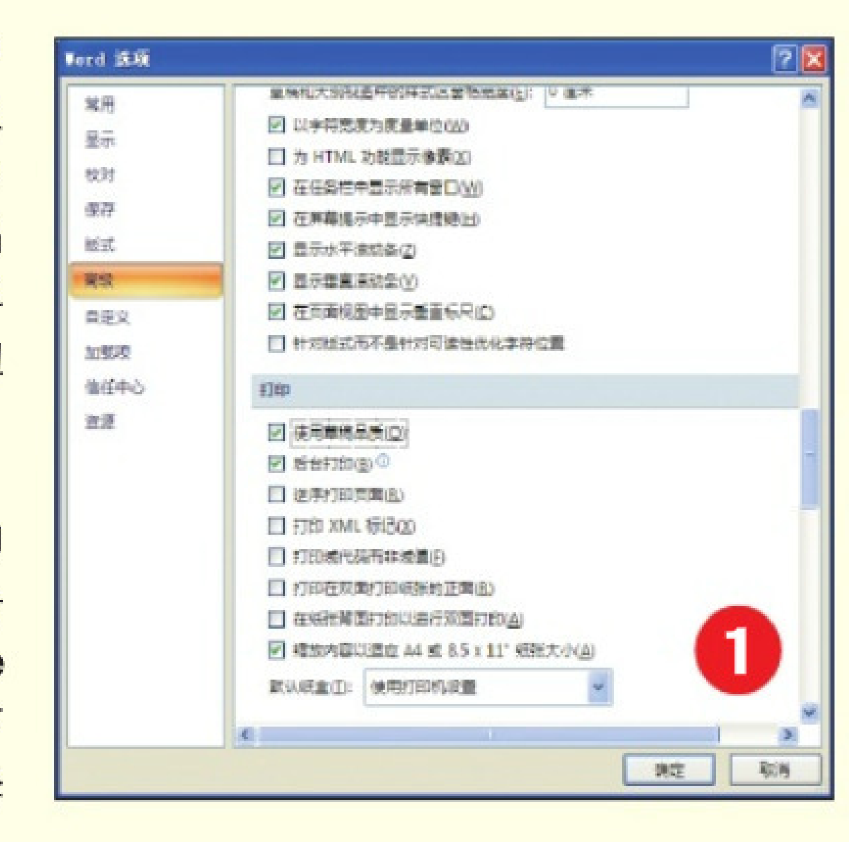
要压缩打印耗材的支出，培养节约意识是首当其冲的。如何培养呢？

1.以草稿方式输出文稿

文档编辑完成后，在电脑屏幕上校对，一些细节性的东西疏忽可能发现不了。因此，在正式打印输出前，我们通常都会先打印一份出来仔细检查校对。因为并不是正式打印，因此完全可以“使用草稿品质”的方式打印，以便节约油墨或碳粉。

打开Word 2007，单击左上角的Microsoft Office徽标键，在其下拉菜单中选择“Word选项”按钮，打开Word选项窗口。在左侧列表框中选择“高级”选项，然

后在右侧窗口中找到“打印”区域，选中其中的“使用草稿品质”复选框，单击“确定”按钮（**如图1**）。



接下来，打开需要打印的文档。单击Microsoft Office徽标键，从其下拉菜单中选择“打印”命令，打开“打印”对话框。单击“属性”按钮，打开打印机属性对话框。单击“纸张/质量”选项卡，然后单击“高级”按钮，打开打印机高级选项对话框。然后选择再打开佳能1000SP打印机属性对话框，并选“Main”项，选“Custom”，再点击“Set”。在打开的对话框里的“Print Quality”一栏里，将其杠杆调至最左边，即将打印质量设置成最低。

设置完成后就可以打印输出了。用草稿方式打印，不但更快捷而且更能节省耗材。

2.孤行控制

你是不是会经常遇到这样的情况：文档排版后最后一页只有一行。如果就这样打印势必造成纸张的浪费；若能把这一行文字内容压缩到前面的页码中，不但能减少浪费，还可使页面排版更美观。

打开Word 2007，单击“页面布局”菜单，从其下工具栏中选择“段落”组，单击右下角的扩展箭头。在弹出的段落设置对话框中，单击“换行和分页”选项卡，选中其中的“孤行控制”复选框，然后单击“确定”按钮（**如图2**）即可。

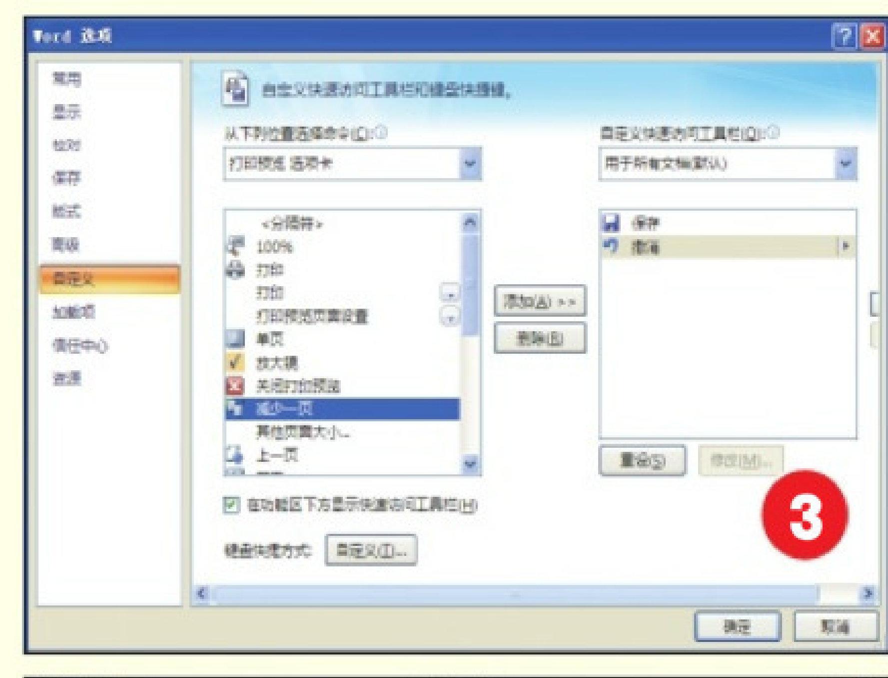
3.减页处理

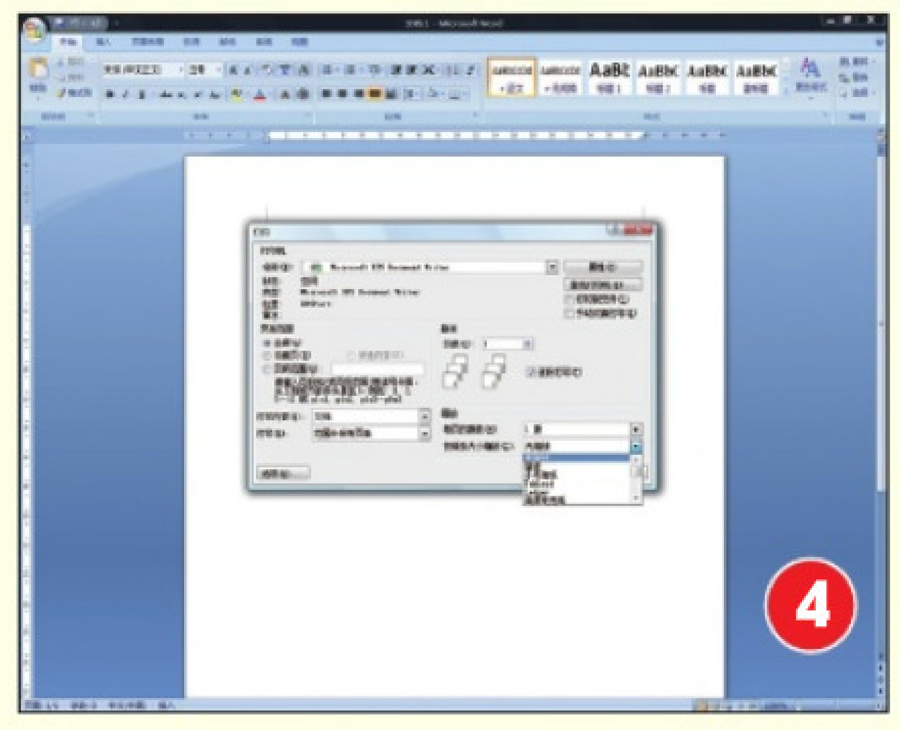
除了孤行之外，更多时候困扰我们的是寥寥数行文字，删也不是，留也不是。这时可通过手动调整段落间距、字符间距来达到缩减页码的效果，但操作起来比较麻烦，我们不妨给Word添加一个快速设置工具。

在Word 2007菜单栏空白处单击鼠标右键，选择“自定义快速访问工具栏”。在接下来的窗口中，单击“从下拉位置选择命令”下拉列表，从中点选“打印预览选项卡”。在接下来的列表中找到“减少一页”命令，双击添加到右边的“自定义快速访问工具栏”区域内（**如图3**）。确定之后，在Word 2007快速访问工具栏中会出现一个“减少一页”的按钮，每次点击Word都会自动调整字号、字间距、段间距等到合适位置，从而达到减少一页的效果。

4.缩放打印

如果输出文档只是为了做进一步校对，那么完全可以使用缩放打印的方式将大版纸（如A4）打印到小版纸（如B5），从而节约纸张。另外，该方法也可用来解燃眉之急。如A4纸用完了，手头只有B5，怎么办？调整文档版面，不但麻烦，而且会造成图文错位的尴尬。这时就可让缩放打印上场了。





在Word中，选择徽标键下方的“打印”按钮，然后单击“按纸张大小缩放”下拉列表，从中选取一个较小尺寸的型号即可（**如图4**）。

招数二：控制打印行为

除了要培养节约意识，恐怕还要从控制打印行为做起。试想，打印一部电子书会比正常输出办公文档多多少倍的工作量？由此可见，监控使用者的打印行为就成为节约打印成本的必要手段。利用PrintUsage（下载地址为http://www.newhua.com/soft/21883.htm）打印监控系统就可轻松做到。

1.程序的安装

PrintUsage是基于Web来实现打印控制管理的，因此首先需安装Internet信息服务（IIS）。进入到“控制面板”→“添加/删除程序”→“添加/删除Windows组件”，选中“Internet信息服务（IIS）”项，单击“下一步”按钮。当向导要求放入Windows安装光盘时，按提示要求插入安装光盘完成安装即可（**如图5**）。



PrintUsage的安装十分简单，按安装向导提示选择“安全安装”，文件复制结束后要求选择安装模式，选择“高级安装模式”即可。在接下来的安装过程



中，选择数据库类型时，建议直接使用Access作为数据库。接下来设置监控模式，在这里可以为灰色和彩色打印设定不同的价格，同时还可以设置每个用户的配额以及周期类型。例如每用户的配额为100，周期为周，那么他一周内只允许打印100元的数量，超出部分则不允许打印了（**如上页图6**）。接下来，添加监控打印机，程序一般会自动进行扫描已经安装的打印机，用户只需将其添入即可。最后是创建虚拟目录和管理员设置。虚拟目录主要为了方便管理，例如服务器的IP地址为192.168.1.8，创建的虚拟目录为Printusage，那么则可通过http://192.168.1.8/printusage的方式来进行Web管理；管理员设置主要设定管理站点的管理员账户和密码，默认用户名为admin，密码为空。最后按向导提示完成安装即可。

2.管理配置

程序安装结束后，还需通过Web方式对其进行详细的配置才能投入使用。通过前面设定的虚拟目录路径，直接在浏览器中打开管理登录页面并登录进入。

在文章的开头，已提到PrintUsage的重点是对打印任务进行有效管理，因此我们可以为每个用户根据需要设置打印配额。

在安装过程中，已默认为每个用户设置了一个初始配额，而现在我们需要为特殊用户重新修改。在管理页面中选择用户组中的所有用户，然后进入该用户的具体配置页面，再切换到“用户配额”标签。在这里可设定该用户特别的配额，同时还可设置是否允许透支。



另外，我们还可为打印机或用户设定允许打印的时间。对于打印机来说，只需进入该打印机的具体配置页面，再切换到“打印时间”标签，在这里即可设定，其中蓝色表示允许打印状态。设定好后，在超过允许的时间后，则所有用户都不允许打印了（**如图7**）。

3.报表统计

我们应用PrintUsage的目的就是对打印机或用户的打印进行有效管理和查看，因此程序提供了周到的报表功能，可根据需要查看各种数据。

进入报表后，可以看到它提供了排名统计、汇总统计、任务分析、负荷分析和时间分析多个大类。每类中又提供了多个小类，单击相应的统计类别即可显示统计分析的结果。

数码照片自动美化

■湖北 尹飞 李杨

数码相机和带有高分辨率摄像头的手机越来越普及，但我们不是摄影师，而且器材也不够专业，于是很多照片都有一些这样那样的小问题。不过现在什么都数字化了，用PS软件稍微修补后效果还是不错的。不过又产生了一个问题：Photoshop(PS)太大了，而且也不是所有人都玩得转的。



Digital Camera Enhance（下载地址为http://download.pchome.net/download-168.html）翻译成中文为“数码相机增强器”，其功能就是对数码照片进行自动修补使之能满足我们的要求。

下载安装并启动后，点击“载入”，即可选择我们所要美化的图片。选择好后可以在左边看到原始图像，而右边显示的是美化后的图片。在软件界面的右下方，有风景照、普通人物照和人物近照3个类别，供我们根据图像的不同类型来选择，以便软件根据不同的图像类型自动调节。在软件界面的左下方，可以看到“缩放”选项，供我们选择是按照图像的原始大小、还是按照预览来观察。如果选择按原始大小来观察的话，当用鼠标在任意一边的窗口中移动图像时，另一边窗口中的图像会自动移动至相应的位置以方便我们对比观察，这点设计非常人性化。如果对于软件的自动修改不满意的话，我们还可通过对“自动平衡”“颜色”“中调”“提高细节”和“去杂色”5个选项进行调节。调节后的结果会立即在界面中显示出来（**如右上图**）。

该软件支持多种格式的图像文件，包括bmp、jpg、pcx、png、tga、tif、wmf和pax。而且程序会自动帮我们消除杂点、让皮肤感觉更光滑，调整颜色平衡和亮度等，最适于处理光线不好（室内、阴影处等）时拍摄的照片。如果原本就拍得很不错的话，那估计就很难有很大的改观了，毕竟不是PS啊！该软件是款免费软件，而且只需要主文件就能独立运行，我们完全可以将其放在优盘上到处带着用。

为键盘和鼠标巧妙添加“连环锁”

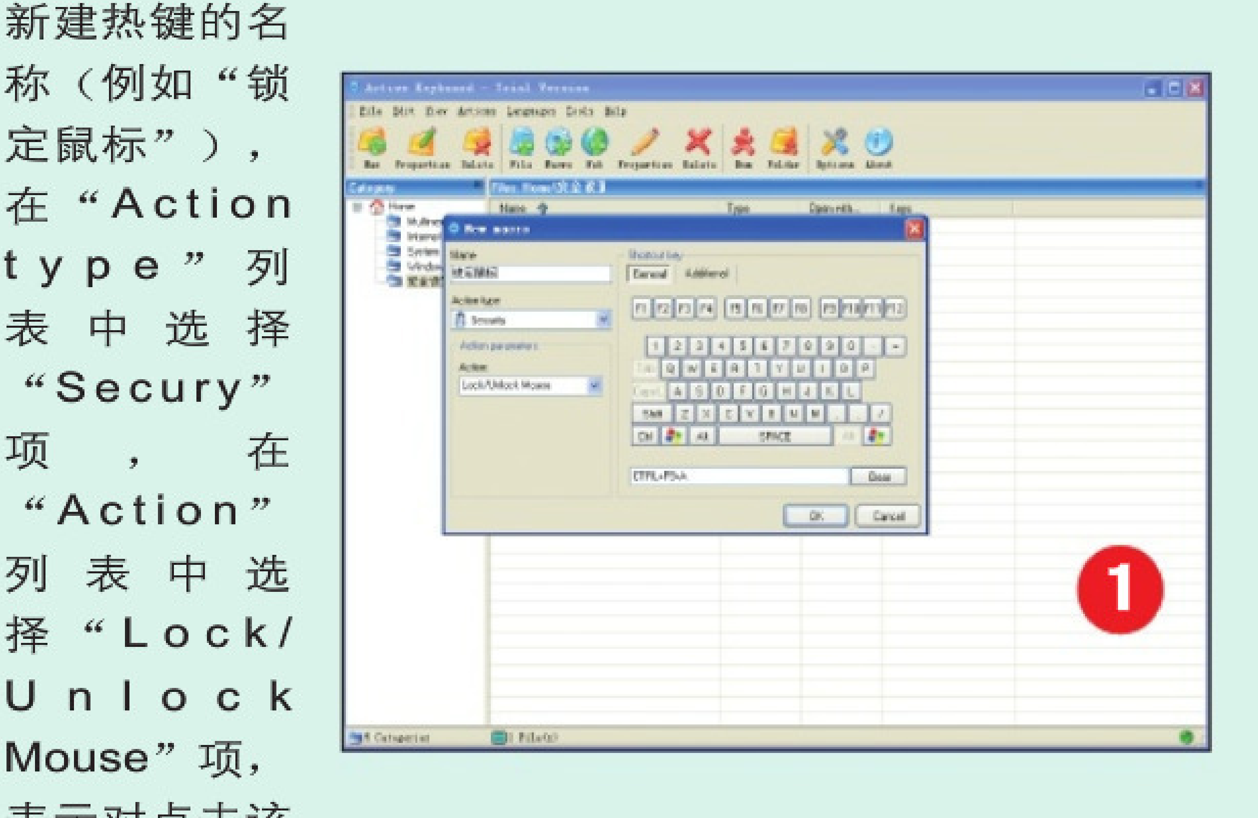
■河南 花的神明

键盘和鼠标是我们最常用的输入设备。在使用电脑过程中，有时出于系统安全性的考虑，你可能希望对电脑进行锁定操作。这样即使你暂时离开电脑，也不必担心别人接触你的电脑。如果能够对键盘和鼠标进行锁定，就可有效解

决上述问题。但，如果同时禁用键盘和鼠标的话，那恐怕连你自己都无法为电脑解锁了。当然，这个问题也可以想办法解决。使用电脑键盘锁（下载地址为http://www.onlinedown.net/soft/62578.htm）和Active Keyboard（下载地址为http://www.drive-software.com/download/actvkeyb.exe）这两款小巧软件，就可为键盘和鼠标添加“连环锁”，让你可以在有效封锁键盘和鼠标后，使用你自己才知道的组合热键轻松为电脑解锁。

首先需要完成对鼠标的锁定操作。在Active Keyboard主窗口中的“Category”列表的右键菜单中点击“New Catagory”项，在弹出的窗口中的“Category name”栏中输入新的类别名称（例如“安全设置”），在“Category description”栏中输入描述信息，点击OK按钮保存。

在“Category”列表中选择上述“安全设置”类别项目，在窗口右侧热键列表的右键菜单中点击“New macro”项，在弹出窗口（**如图1**）的“Name”栏中输入新建热键的名称（例如“锁定鼠标”），在“Action type”列表中选择“Secury”项，在“Action”列表中选择“Lock/Unlock Mouse”项，表示对点击该热键后，可对鼠标进行锁定和解锁操作。



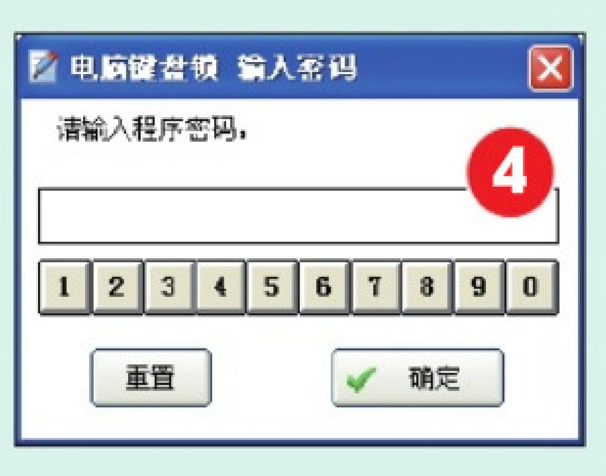
在窗口右侧的“Shortcut key”栏中点击“General”按钮，在其中显示有键盘键位分布图。在其中可以点击不同的按钮，来设计你所需的热键。你可以任意点击任意数量的键，来设计任意长度和复杂度的热键，这里假设为“Ctrl＋A＋F9”。热键最好设计得复杂一点，这样可以避免别人猜测到。点击“Additional”按钮，可以打开小键盘布局图（**如图2**）。你同样可以使用其中的按键来设计所需的热键。之后点击OK按钮，完成该热键项目的创建操作。这样你可随时按下预设的热键（例如 “Ctrl＋A＋F9”），对鼠标进行加锁或者解锁操作。





接下来需要对键盘进行加锁操作。在电脑键盘锁主窗口（**如图3**）中显示有完整的键盘结构图，你可以点击“设置密码”按钮，在弹出的窗口中设置解锁密码。首先输入默认密码“12345”，之后输入新的密码（长度为5到8位的数字）即可。在电脑键盘锁主窗口中勾选“禁用系统任务管理器”项，表示在封锁键盘后，将同时禁用任务管理器。这样可以防止别人使用任务管理器强制结束电脑键盘锁进程。

之后点击“锁定所有按键”按钮，对键盘所有按键进行锁定处理。接下来要将鼠标锁定/解锁热键从其中“释放”出来。点击其中的“Ctrl”“A”“F9”键，将其设置为可用状态，这样就实现了键盘和鼠标的“连环锁”配置。当你需要对键盘和鼠标进行封锁时，可以先在系统托盘中双击电脑键盘锁图标，在登录对话框（**如图4**）中输入预设密码，打开电脑键盘锁主界面，点击其中的“确定”按钮对键盘进行锁定。



之后点击“Ctrl＋A＋F9”键，对鼠标进行锁定。这样鼠标和键盘就无法使用了，别人就无法操作你的电脑，因为别人并不知道鼠标解锁热键。当你需要恢复键盘和鼠标时，首先点击“Ctrl＋A＋F9”键，恢复鼠标的“活力”。接着在系统托盘中双击电脑键盘锁图标，在登录对话框中点击数字键输入其管理密码（因为键盘处于锁定状态），在电脑键盘锁主窗口中点击“所有按键解锁”按钮，即可将键盘恢复到可用状态。P

PingMe签名，让沟通更方便快捷

■湖北 菠萝王

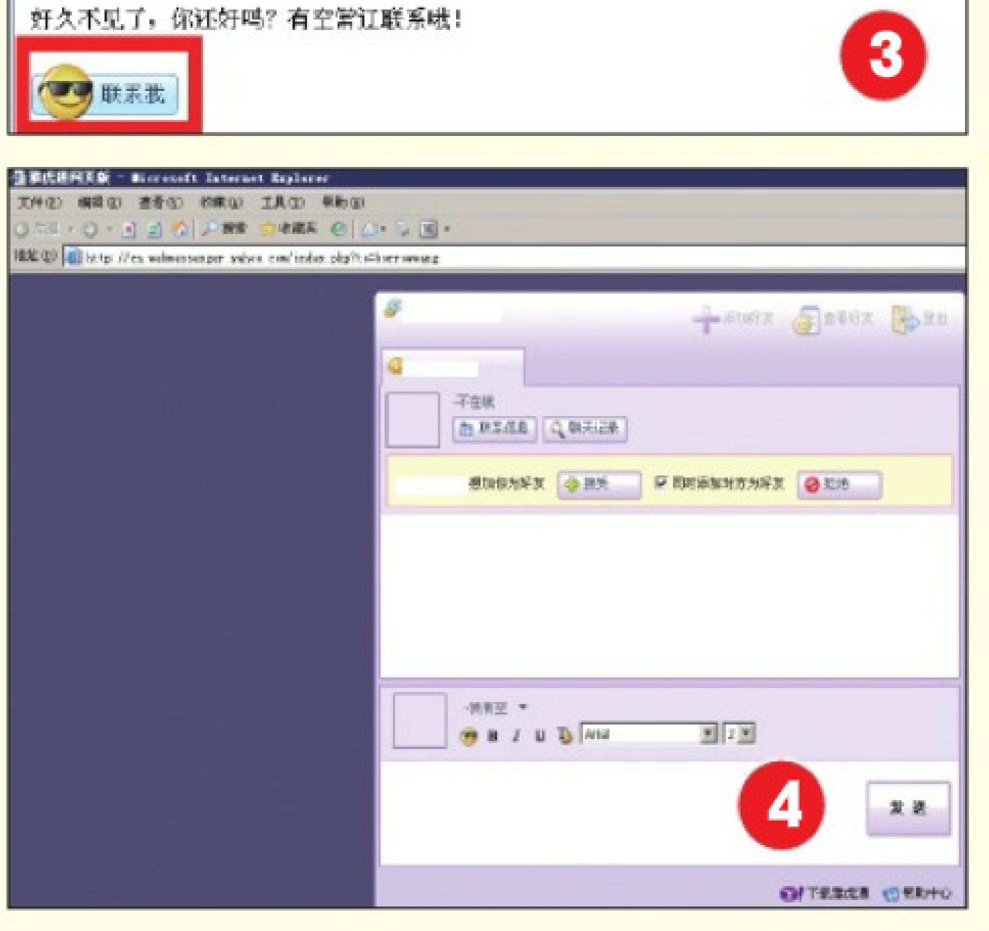
细心的雅虎邮箱用户会发现，在新邮箱测试版本中，雅虎新增了个实用有趣的PingMe签名功能。它是个啥玩意儿呢？其实，它是雅虎为雅虎通和非雅虎通用户搭建的一个方便快捷的聊天工具平台。使用了PingMe签名服务之后，非雅虎通用户便能在无需注册、无需下载任何聊天工具的前提下，轻松与雅虎通用户进行聊天了。说了这么多，下面就让笔者亲自来演示一番吧！

一、使用PingMe签名

步骤1，登录自己的雅虎邮箱。首先单击右上方的“邮件选项”下拉框，选中“邮件选项”命令（**如下页图1**）。

步骤2，在出现的新窗口中，单击左侧的“签名”选项卡，这时在右侧会打开“签名”对话框；将“在所有发送的





邮件中显示签名”一项勾中，并在下方“你可以用下面设置来丰富您的签名”栏下选中一个自己心仪的签名图标。以上设置完后，保存修改退出**（如图2）**。

二、发送PingMe签名邮件

上述设置完成后，我们便可开始发送带有自己PingMe签名的邮件给好友了。打开雅虎“新邮件”窗口，给好友发送一封电子邮件。当对方收到时，会发现正文中突然多了个“联系我”的签名图标**（如图3）**。对方只需单击一下该图标，便会弹出“雅虎通网页版”聊天界面**（如图4）**，此时对方就可以发送聊天内容给你了。

提示：只有你登录了雅虎通之后，方能接收到对方发过来的聊天内容。P

病毒名称：代理蠕虫变种ZIL（Worm.Win32.Agent.zil）

病毒类型：蠕虫病毒

病毒危害级别：★★★

病毒分析：该病毒运行后会在各分区根目录下生成名为ntldr.exe等文件，试图通过U盘、移动硬盘等移动存储设备传播。还会修改注册表信息，造成一些流行的杀毒软件、个人防火墙及安全辅助软件无法在染毒的计算机上运行，给用户的计算机安全带来威胁。



手工删除：

一、删除病毒在注册表中的启动项目

1.点击“开始”→“运行”，输入“Regedit.exe”，打开注册表编辑器。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run项，在窗口的右边找到“TBMonEx”项，将其删除。

3.重新启动计算机。

二、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”。取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的对勾，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。同时取消掉“隐藏已知类型文件的扩展名”前的对勾，然后点击“确定”。

2.在C盘上点击鼠标右键，选择“资源管理器”。

3.删除掉该盘上的ntldr.exe（特别注意是后缀有.exe的文件）及Autorun.inf文件。

4.参照上面两步删除其它分区中的这两个病毒文件。

5.点击“开始”→“运行”，输入CMD，点击“确定”打开控制台窗口。

6.在窗口中输入“rd c:\windows\fonts\00-0C-29-B0-AB-D6 /s /q”，然后回车。（注：c:\windows为默认的Windows安装目录，如果安装到其它目录请根据情况进行修改）

三、删除病毒在注册表中的残留信息

1.登录http://tool.ikaka.com下载并安装卡卡上网安全助手。

2.打开卡卡上网安全助手，点击“高级”页面，找到“系统启动项管理”，点击左边的“应用程序劫持项”。

3.右边窗口中，将路径为“c:\windows\fonts\00-0C-29-B0-AB-D6\system\wdfmgr.exe”的项目全部删除。

瑞星提示：

1.手工清除该病毒有一定风险，建议使用杀毒软件进行清除；2.安装专业的防毒软件并升级到最新版本，然后打开实时监控程序；3.为本机管理员账号设置较为复杂的密码，预防病毒通过密码猜测进行传播；4.开启杀毒软件的“U盘监控”功能，防止病毒通过U盘进入电脑。P



读者 木健问：我的电脑因使用优盘不慎，被病毒感染。点击盘符时打开不正常，而且出现了lxpbnfn和cmvrsaw等不明进程无法结束，同时无法使用《360安全卫士》等杀毒工具，甚至点击在线杀毒，浏览器也会被关闭。请问如果不重装系统的话该如何进行处理呢？

答：你可以尝试用下面的方法进行处理：一是先使用IceSword等工具软件强行结束lxpbnfn和cmvrsaw等不明进程，然后在“开始”菜单中点“运行”，输入cmd，打开命令窗口，再输入cd\。之后在提示符后输入dir/a，这时你会发现每个分区里都多了两个隐形文件autorun.inf和rommabp.exe。再使用attrib *.* -s -r -h，取消掉这个病毒文件的系统隐藏属性。接下来用del命令删除这两个文件，再重启系统进入安全模式，用金山AV终结者等专用杀毒软件扫描全盘即可。二是设法启动DOS或WIN PE环境，删除各个分区的病毒文件，再进入安全模式进行全盘扫描。

最后提一下，我们可以使用下面两个方法对优盘病毒进行一定程度的免疫：一是打开系统的组策略编辑器，关闭所有可移动磁盘的自动运行功能；二是将磁盘分区转换为NTFS格式，再在根目录下自建一个空的autorun.inf文件，然后右键单击autorun.inf文件，打开属性，点击“安全”，把拒绝的勾勾全部勾起来，这样能在一定程度上避免优盘病毒的感染。

读者 胡锦问：我经常使用Google搜索自己感兴趣的一些资料。请问是否能记录自己的搜索历史，以便以后不管用哪台机子都能便捷地搜索以前曾输入的关键词呢？

答：Google为我们提供了这样的服务，即“我的搜索历史”。它能记录你在Google中进行的搜索，包括关键词、点击查看的搜索结果等，从而让你的想法成为现实。具体实现步骤如下：首先进入http://www.google.com/searchhistory/login页面，如果你已经拥有Gmail邮箱，只要在“Google Account”下的“Email”中输入邮箱地址，在“Password”处输入Gmail邮箱密码即可。如果没有Gmail账户，则先要点击“Create a Google Account”（创建Google账户）进行新用户注册。登录后，你再进入Google的首页，发现右上角会出现相应的账户链接。同时你在Google中所有搜索关键词、点击过的搜索结果都会被记录下来，而且在“我的搜索历史”页面中还提供了日历和搜索功能，让你快速查看以前的搜索情况。当然，也可删除不需要的搜索记录。不过搜索记录功能在带来方便的同时，也存在暴露隐私等问题。如何取舍，就看你自己的实际需求了。

读者 杜鹏问：我有台TREO 650智能手机，因为要通过职称英语考试，最近在勤奋学习英语，希望能在手机上也能背背单词。请问PALM系统上可以安装哪些电子词典软件呢？

答：PALM上可用的电子词典软件很多，比如不少PALM产品预装有《金山词霸》，不过这里重点向大家推荐KDict。KDict是PALM上一款老牌的电子词典软件，与之配套的词典文件非常丰富，既有像牛津、朗文等内容权威、解释详尽的词典，也有词汇量较少、解释较简单的英汉、汉英、英英词典，而且还有《现代汉语词典》等中文词典；另外有许多胖友制作的资料库，如菜谱等，这是其他电子词典软件所不能比的。KDict有DA版，可以在你看其他资料的时候方便地弹出，而不需要切换到其软件。此外，MS Dict也值得安装。这可以称得上是PALM上最漂亮的一款电子词典，词条释义支持粗细和色彩，重点、分类突出，一目了然，且支持音标。另外，RoadLingua也是一款不错的词典软件，支持音标，接挂的词典也很丰富。

读者 张轶问：寒假里我打算买台数码单反相机，现在市场上已有佳能40D、尼康D300、奥林巴斯E510、SONY a700等多款产品具备实时取景技术。请问这一技术的基本原理是什么，在日常使用中是否有实用价值？

答：由于机身结构和成像光路的不同，数码单反相机要实现液晶屏实时取景是比较困难的事。目前不同厂家的实时取景技术原理并不完全相同。奥林巴斯E330作为全球第一款实时取景数码单反，采用了两路光学设计来实现实时取景，即照相使用一个感光器，取景使用另一个感光器，在取景的同时不能完成测光、对焦等操作。而佳能1D MARKIII/40D的Live View模式，是在取景时抬起反光板，对焦时则迅速降下反光板进行TTL相位差检测对焦，因此在实时取景时需要按下独立的对焦按钮进行对焦。目前看来，尼康D3/D300的Live View功能是最完善的。其“三脚架模式”不降下半透明反光板，让感光器件通过对比检测进行自动对焦，但此时对焦速度很慢，基本上只适合静物拍摄。

总体来看，目前数码单反相机上的实时取景技术还不十分完善，仍然没有一套方案可以完美解决AF问题。对于专业摄影人士而言，买数码单反相机本来就是为了不用液晶屏取景，而普通消费者也会对数码单反与普通DC不太相同的实时取景技术感觉不习惯，我们在购买数码单反时不必对其刻意追求。

读者 阿山问：现在大多数卡片数码相机都具备了防抖功能，而据我了解，数码单反相机的防抖技术似乎分为镜头防抖和机身防抖两个阵营。请问这两种防抖技术各有什么特点呢？

答：普通消费级数码相机的防抖功能分为两个大类：光学防抖和电子防抖。数码单反相机由于可更换镜头等特点以及面对的消费人群不同，其防抖功能有其自身的特点。比如没有一款数码单反相机声称自己采用了“电子防抖”技术，而事实上由于感光器尺寸要比普通DC大很多，因此数码单反在高ISO下的拍摄效果也要大大好于普通DC。因此我们在使用数码单反时，完全可以根据实际情况设定高感光度，从而获得良好的“电子防抖”效果。数码单反相机的“机身防抖”实际上就是CCD位移防抖，目前被索尼、宾得等厂商采用。其优点是可以在装上任何镜头时都具备防抖功能，而主要缺点是无法直接在取景器中观察到防抖效果，而且在使用长焦镜头时防抖效果一般。因此这类相机在使用手动聚焦镜头时会让你设置焦距，以对CCD位移量进行调整。而佳能和尼康这两大厂商由于拥有庞大的镜头资源群，都采用镜头“光学防抖”技术，即通过镜头内置的陀螺仪和可移动镜片组，来修正手抖带来的影像模糊。防抖效果要好于CCD防抖，而且防抖实效可在取景器直观看到，不过防抖镜头价格通常比较高昂。

客座专家 龚胜





第17届威盛中国芯计算机表演赛拉开帷幕

■本刊记者 冰河

2008年1月7日，由国家信息产业部电子信息产品管理司、卫生部科技教育司、中国优生优育协会、全国妇联儿童部、中央电视台等多家部委联合主办，威盛电子独家冠名赞助的《第十七届全国“六一”国际儿童节威盛中国芯计算机表演赛开赛暨少儿计算机活动基地成长数字营授牌仪式》在北京市少年宫隆重举行。

全国人大副委员长、全国妇联主席顾秀莲及国家信产部、卫生部、全国妇联、中国科协、中国优生优育协会、中国关工委、中国残联、中国儿童少年基金会等主办单位，赞助单位威盛电子，中科院、中央电视台、中国志愿者协会等特别支持单位，以及IT和教育界的数十位领导、专家到会出席。 本届表演赛组委会主任、中国优生优育协会会长秦新华、威盛电子中国区行政长徐涛以及国家信产部相关领导在仪式上发表讲话。中科院计算所研究员倪光南院士、中国互联网协会理事长胡启恒院士等业界著名专家、学者也通过当场致词或通过各种形式对赛事举办给予祝贺。组委会主任秦新华在对往届赛事总结的基础上，号召全国广大青少年儿童“掌握数字技术，走向信息时代”，号召广大家庭让每个孩子赢在时代的起跑线上，以顾秀莲副委员长寄予的“从小爱科学，长大做贡献”的实际行动贯彻落实党的十七大精神，并对威盛电子常年致力于青少年儿童信息技术普及教育活动的关爱表示感谢。威盛电子董事长王雪红的代表——威盛电子中国区行政长徐涛则表示，国家级儿童计算机表演赛作为伴随中国信息化建设共同成长的大型公益性活动，为青少年儿童普及信息科技，提升中华民族国民素质做出了重要贡献。威盛电子将在连续三届鼎力支持的基础上，一如既往地秉承“中国芯”理念，继续坚持以低能耗、高集成方向的最高创新技术支持青少年儿童和家庭在计算机教育领域做出贡献，协助培育更多的精英人才。同时更愿意尽其所能帮助更多各民族家庭受益于现代信息化技术发展。



组委会领导和威盛电子中国区行政长徐涛共同宣布威盛计算机表演赛开幕

每年一届的全国“六一”国际儿童节计算机表演赛，由信息产业部、卫生部、中国优生优育协会等9家单位联合发起，至今已举办了16届，范围从最初的京津沪三地扩大到全国，3～18岁的少年儿童都可报名参加。目前已有2200多万名中小学生参加了这一规模大、科技性强的少年儿童科普益智活动。威盛电子已经连续3年冠名支持这一大赛。与往届不同的是，今年威盛在全国设立15个“威盛中国芯成长数字营”，其中10个设立在边远贫困地区。威盛将向数字营赠送电脑设备及相关软件，并在当地举办信息技术培训、讲座、知识竞赛活动。P



软件圈

暴风影音发动“全民大追捕”

在接受广大网民诸多意见，全新推出了3.0版本的“用户版”新软件之后，近日暴风影音再次根据收到的用户回馈，发布了最新的3.1版暴风影音软件。新版软件在原有基础上进一步优化了软件启动速度和文件播放速度，同时对系统资源的占用率进一步降低，更少占用CPU和内存，使用户能更流畅播放视频文件。同时，暴风影音还宣布启动面向所有互联网用户的“全民大追捕”活动，动员用户追捕目前中国互联网上存在的各种新媒体格式，和暴风影音一起打造真正极致万能的影音播放软件。

方正阿帕比联手出版社 共推手机书

2008年1月8日，数字出版技术与产品提供商方正阿帕比联手天津科技出版社、中国对外翻译出版公司，共同推出手机书业务，并在北京中国国际展览中心举行的2008年北京图书订货会上举办“手机书、电子书、纸书”同步发行上市活动。本次发行的两本书分别为《吃什么，怎么吃》《眉姐》，出版社对手机书内容进行了精编，增强了阅读便利性。方正已与多普达手机进行合作，预装了方正阿帕比手机书客户端软件及这两本手机书，并可直接在方正阿帕比手机数字资源下载中心下载手机书。方正阿帕比表示，未来会与更多手机厂商合作推出手机电子书阅读服务。



左起：方正阿帕比助理总经理赫思佳、天津科学技术出版社副社长张虹霞、多普达通讯有限公司产品经理黄海和中国对外翻译出版公司副总经理张高

ONStor扩大在亚太地区的业务运营

2008年1月中旬，为企业提供可扩展集群NAS解决方案的ONStor有限公司于加利福尼亚坎贝尔宣布，该公司将扩大在大中华市场的业务运营。为此，公司已经任命一名资深从业人士黎庆生担任大中华与新加坡地区的执行董事。ONStor目前在日本已经拥有一个办事处，还计划在北京另外新成立一个办事处，以扩大在华业务。黎庆生将广泛开发渠道，扩大在大中华地区的销售。公司的目标客户包括大型企业，这些企业拥有储存巨量数据的数

据中心，需要进行灵活的数据管理、数据保护并整合用于基础与有价值分级数据存储的文件服务器。公司将集中于水平市场应用、政府客户、Web 2.0公司以及运营活动依赖数据密集环境的其他业务。



硬件店

英特尔发布45纳米笔记本电脑芯片



英特尔公司中国区副总经理Chris Thomas

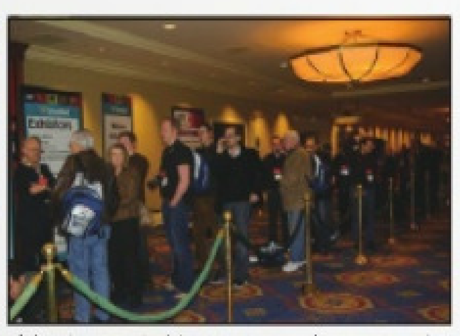
2008年1月8日，处理器芯片巨头英特尔公司在北京发布了首批用在基于英特尔迅驰处理器技术笔记本上的45纳米处理器。英特尔公司中国区副总经理Chris Thomas先生表示，“移动计算应用还将持续快速增长，我们的45纳米移动处理器将成为2008年移动业务加速发展的重要推动力。”本次发布的所有处理器都采用了新的“深度节能技术”，能够使笔记本处理器在未处理数据或指令时降低能耗。同时还具备英特尔高清增强技术和清晰视频技术，能为用户带来更好的视频欣赏体验。另外本次发布的都是无铅产品，英特尔公司表示将在2008年逐步实现芯片无卤素化，这意味着英特尔的处理器产品将更加环保。

CES展会的开胃头盘菜

美国拉斯维加斯当地时间2008年1月5日，CES正式开幕前最重大的一次活动——“设计与创新奖”获得者媒体专场展示会在Sands酒店隆重举行。来自世界各地的近1000名记者参加了此次CES大展的“预演”，长达3个小时的展示活动中，整个会场水泄不通，获奖公司的各种创新产品令大家流连忘返。



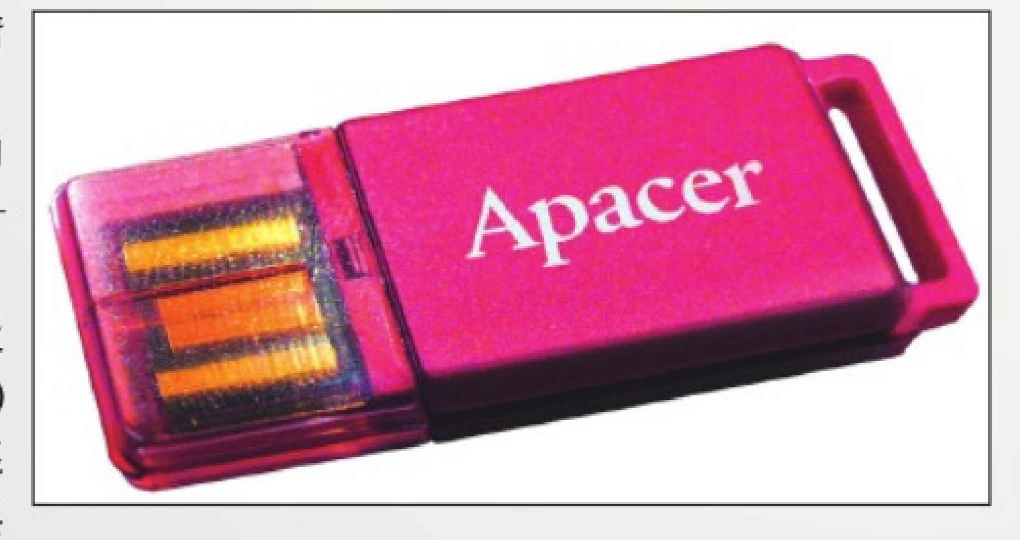
这是漫步者的展台


等待采访的记者排起了长龙



担任CES组委会CEO的Gary Shapiro在展示会上喜笑颜开

宇瞻发布AH150星空碟名画系列



近日宇瞻科技新推出的名画系列闪存盘的第一款产品——AH150星空碟，除了迷你化的设计(全长仅4cm)外，机体表面还使用了特殊涂层处理，将金银等贵金属研磨成精细粉粒，以最佳比例与高级涂料融合在一起，比普通产品拥有更好的视觉效果和耐用性。

优派推出全球首款12000：1动态对比度LCD



2008年1月7日，优派（ViewSonic）在拉斯维加斯国际消费电子产品展会（CES）上推出了全球首款12000：1动态对比度显示器优派VLED221wm。通过LED背光和优派特有技术的深化应用，22英寸的VLED221wm色域值达到118%，拥有12000：1最高动态对比度，并采用无汞设计，可为设计专家、多媒体编辑及游戏专家等众多专业用户提供专家级色彩。VLED221wm支持1680×1050分辨率，5毫秒响应时间，还配备了模拟+数字双输入，并集成立体声扬声器，整机功率仅为38W。

创新发布ZEN Stone 2008运动版

2008年1月8日，创新科技有限公司在中国正式发布ZEN Stone小石头运动版MP3播放机。这款产品采用磨砂塑料外壳，可防止运动中的磨损，还拥有小巧的内置扬声器，让用户可以与朋友一起分享音乐的快乐。ZEN Stone小石头运动版重量仅24g，可通过包装盒内附赠的运动臂带或便携夹子随身携带。



NEC发布便携式投影机NP40+



近日NEC发布了便携式投影机NP40+。这款产品采用DLP影像技术，标准分辨率为1024×768，亮度为2200流明，可以为百人左右的会议室提供足够的光亮度，1500：1的高对比度可以为投影画面提供足够的清晰度，完全可以满足商用的苛刻要求。在常规模式下，NP40+的灯泡功率为200W，使用时间为2000小时；在节能模式下，灯泡功率为180W，使用时间可长达3000小时，噪声低至35db，能保证投影环境的安静，避免投影机噪声影响投影演示的效果。

戴尔推出平板笔记本电脑



2008年1月11日，戴尔在北京发布了首款平板电脑：Dell Latitude XT。这是戴尔首次进入平板电脑市场。在发布会上，戴尔中国市场总监马彼得发表讲话，他指出，本款产品在各个方面都优于其他同类竞争对手。Latitude XT平板笔记本的重量仅1.6千克，电池最大续航时间可以达到惊人的8小时。此外，Latitude XT还开创了平板电脑多点触控技术的先河，该技术允许用户使用多个手指同时进行工作。Dell Latitude XT初级配置的**售价为19 300元**。



网络帮

龙讯助力学子就业

2008年1月11日，龙讯网2008高校招聘巡讲大型公益活动在北京大学正式启动。龙讯CEO李宋博士后亲自挂帅，揭开了此项全国百所高校公益行的序幕。就业出路在哪里，你的明天在哪里？围绕这些即将走出校门的学子非常关心的话题，龙讯CEO李宋博士后在北大为各大高校200多名学子展开了就业指导的讨论。李宋博士后毕业于上海交通大学，他在演讲中向在座的大学生传授了自己的求职面试经验，同时从企业招聘人才的层面分析了企业需要什么样的人才、企业如何判断应聘者能力与学历的真实虚假。把求职者的期望工资待遇、学历、工作经验、爱好、性格特点等信息相结合来分析求职者的个人特长与发展方向。李宋博士后从曾经的一名求职者到现任龙讯CEO，从双方的需求层面出发，深刻分析了企业与毕业生之间的种种矛盾。随后，第二站演讲也已于1月14日晚6点半在清华大学图书馆举行。

中国内地网民总数突破2亿

2008年1月15日，据“2007年中国网络文化建设大事”评选活动披露的最新统计数据显示，截至2007年12月，中国内地网民数达到2.1亿，半年内网民总数增加4800万，半年增速接近翻番，仅次于美国近2.2亿的网民数。评选活动引述CNNIC统计数据称，截至2007年12月，中国内地网民达到2.1亿。以宽带接入的网民数达到1.63亿，以手机为终端的无线接入网民数达到5040万。互联网在我国内地人口中渗透率达到16%，中国网民人数进入新的快速增长期，发展空间巨大。按照中国互联网当前的增长速度，网民数有望在2008年初超过美国。据美国Nielsen/NetRatings调查公司的最新统计数据，截至2007年7月，美国网民数为2.12亿，2年增加仅825万。



记者言

视频国资迷雾

■本刊记者 冰河



“视频网站要归属国有经营”，这是本月初，信产部与广电总局联合发布《互联网视听节目服务管理规定》中提出的要求，“申请互联网视听节目服务的企业，为国有独资或国有控股单位。”

毫无疑问，新规定对这个行业的影响是巨大的。一时间，如何在《规定》要求的大限时间（2008年1月31日）之前寻找有效的身份合法化途径，就成了诸多视频共享网站从业者关注的焦点。谁来接手，谁能接手，怎么接手，接手之后的视频共享网站将走向何方？一个个的问号横亘在所有人的面前。

目前对于国资进驻视频共享网站经营管理的关注焦点，主要还是集中于视频共享网站的服务内容问题。大家都承认，目前视频共享网站上的内容良莠不齐。尽管历经多次整顿风波，但色情、暴力、非法盗版的内容依然四处充斥。绝大多数人都把视频共享网站当作了免费看电影的好地方，日本动漫、韩国MV，欧美经典电影……只要在网站上输入关键字搜索一下，基本都可以找到自己想要的内容。真正由网民自己创作并上传，而且受到广泛关注的作品还是属于少数。因此很多人认为，之所以国家出台的新规定中强调“国资”的身份问题，就在于有关部门寄希望于国资进驻视频共享网站之后，将会对不良和非法视频内容进行严格管理，网络环境能够得到有效净化。

不过即使国资能够真正如愿以偿入主各个视频共享网站，不良和非法视频内容就真正能够得到净化么？情况并不是那么乐观。早几年的手机短信息服务基本也对进入门槛进行了比较严格的限定，但在各种巧妙的方式之下，还是有一批披着羊皮的无良企业混入其中，流氓短信、霸王短信、垃圾短信让公众头痛一时。直到国家全面规范手机短信息服务行业环境，对相关内容和服务模式细则做出了详细的管理规定之后，混乱的局面才告一段落。而目前视频共享网站也正经历着同样的困局。是经营者身份造成的行业混乱么？如果对视频内容和版权认定方面做出严格规定并且执行，那换成谁经营，似乎都有成为行业道德楷模的潜质。看看门口大街上的饭馆，不管是小小的拉面门脸，还是老字号的全聚德、东来顺，都必须遵从严格的食品卫生管理规定，与国营或者私有无关。

还有一个需要解决的问题是：国资进入视频网站之后，如果不挣钱怎么办？有几百万用户的视频网站每月在带宽上的投入数以百万计，这种烧钱规模甚至是腾讯、新浪等老牌网站都不敢贸然尝试的。而目前敢宣布挣钱的视频网站还没有。如果国资进入，那也必须要遵循商业市场的竞争规则。私有企业亏损了，只要对投资人股东负责，给个交代就可以。国有资金赔了，谁给纳税人一个交代呢？还是根本不用交代？

视频网站能发展到现在的市场规模，纯粹是因为其模式和内容符合了当前网民的消费要求，而其内容走向和意识形态，是受经营者和网民两个方面共同控制的。仅仅控制住经营者，无助于改善目前鱼龙混杂的局面。Web 2.0的时代，如何控制管理好新模式的互联网站，用老办法来，是压根行不通的。P

《赤壁》的生产系统是游戏中一个重要组成部分。自由的生产系统，可以让玩家随心所欲地创造奇迹。生产系统合理运用在战前准备时是非常重要的，而《赤壁》生产系统将会成为影响战争成败的一个重要因素。来自中国古文明科技的生产，将为玩家带来什么样的世界呢？请随笔者一起走进《赤壁》中体验一番。

兵马未动，粮草先行

——《赤壁》生产系统内测初探

生产系统概述

在古代战场中，经常可以看到一些新兵器投入使用后，对战争的影响，如投石车、连弩、火箭等一系列的古代科技文明。此外，一方势力控制另一方势力的补给和装备，那战场的天平也会注定倾斜，胜利的归属人早已决定。所以说，生产虽然是一个后备系统，但它的作用远远超过了所有人的想象。



《赤壁》的生产系统是和大家练级打怪、阵营战斗以及副本任务密切相关的，共分为八大类：铁匠、工匠、采集、药师、巧匠、急救、裁缝和烹饪。其中采集和烹饪是最早可以学习的技术，很多后面能学习的生产技能需要靠这两个技能来合成辅料。注意，武器和裁缝需要购买对应的技术卷轴才能学习某类物品的的制作。

生产技能详解

生产技能的学习和玩家的等级是相关的，不到一定的等级不能学习，而且升级生产技能还需要足够的熟练度（就是使用该生产技能的次数，用的多熟练度就多）和等级，这里笔者重点为大家介绍3种生产技能，这也是目前比较常用的技术。

1.采集

技能说明：这是玩家在6级时可初学的生产技能之一，包括采集原料、冶炼矿产、缝纫布匹等技术，是为裁缝和铁匠做辅助物品的基础生产技能。

冶炼公式：黄铜矿石1+木炭类1=黄铜锭（制作武器必不可少的原料之一）。

纺织公式：粗麻布3+纺锤类1=麻布1（制作衣服、裙子等不可少的原料之一）。

总结：采集这一生产技能是基础中的基础，后期的大部分生产技能都需要靠它来制作必要的原料，笔者推荐大家必学。

2.烹饪

技能说明：和采集一样是玩家6级时就可以接触到的生产技能，初期包括了酿造美酒、制作美食以及泡茶饮三大类。

制作公式：豺狗腿（原料）2+食盐类（辅料）1=肉包子（食物）1。

总结：3类烹饪技术公式都一样，区别在于美食是增加生命的，茶饮和美酒都是补充玩家体力的，而这两类补充体力的还有不同的后续补充效果，美酒是喝完后（15秒时间过后）5分钟内战斗斗气流失降低1点；而茶饮是喝完后5分钟内体力恢复速度增加1点。



3.急救

技能说明：玩家在15级后学习的技能，是制造快速回血药的生产技能。

制作公式：柴胡（原料）2+药油类（辅料）1=活血宝（回血丹）1。

总结：乍一看，烹饪里不是有制作回血药的技能吗，为什么还学这个呢？所谓时间就是生命，回血的关键就是要快速地回，再加上《赤壁》里战斗状态下是不能吃药的，而怪物从7级开始就都是主动攻击的。一旦你走到怪物密集点，持续15秒回血时间往往回不到足够的HP就被怪物盯上了。而急救正是为此而产生的技能，缩短了持续回血时间但是回血的总量不少，是打怪和PK中少不了的技能。

生产材料那里找？

1.打怪获得：打怪一般掉落的都是制作装备和药品的原料，如粗麻布（裁缝原料）、柴胡（烹饪原料）等。

2.采集获得：拿把药锄和矿铲，漫山遍野寻找草药和矿，如黄铜矿石（武器原料）等。

3.商店购买：除了必要的辅料外，很多初级原料在商店里也是有买，如粗麻布（青丘的护具商有卖）等。

4.玩家买卖：这就是自由交易了，物换物、物换钱都凭个人喜好。

想要一把好点的武器吗？学铁匠吧；想要源源不断的体力好释放那些强力攻击的技能吗？学烹饪吧；想要穿上优质的装备吗？学裁缝吧；不想被食品商那高昂的补血药抢走所剩无几的财产吗？学急救吧。《赤壁》的生产系统，让你从此不再烦恼。



赤　壁

●制作：完美时空
●运营：完美时空　●游戏状态：1月8日内测
●官方网站：www.chibi.com



崇尚力量的妖族，一直是《大话西游3》中率性而行的代表，不羁的角色造型让不少玩家一见钟情无法自拔，也衍生出了多种配点方案，敏攻妖是当前比较流行的一种练法。它的优点是在群P中能先出手秒杀对方超敏、敏系、半敏系职业，赢得胜机，而劣势在于抗性较低、气血量不高、法力值偏低不足以支撑长时间的战斗。

《大话西游3》流行练法之敏攻妖详解

配点的抉择

仅从这点看，他还真是像极了仅凭三板斧功夫而官至极品的大唐名将程咬金，对，就是游戏中那个大唐官府的门派师傅程咬金！

修炼敏攻妖最合适的门派莫过于偏重物理攻击而又能为队友们加速的黑风洞了，这个道理人人都懂，但真要练出一个极品敏攻妖就不是那么简单的了。黑风妖的物理攻击输出主要还是通过高攻武器和门派特技实现的，加力量的意义并不在于能增加多少攻击力，而在于能扛得动多高级的武器。因此，他们的力量属性点数有三种选择：穿起14级装备必需的430点，穿起13级武器必需的370点，和穿起-15%属性需求的366点。一身装备都要-15%的要求看起来不太现实，我们就先不讨论366点力量的配点方式了。



因为装备的原因，低力配点比高力配点要少200点攻击力、20点抗性，以目前122级的满级计算，配合起黑风突刺技能，低力造成的伤害大约是2200点，高力大约是2500点，杀等级差不多的敌人基本都能做到一击毙命。面对同样满级的半敏对手时，偶尔会出现高力能突死而低力突不死的情况。但是群P不是单P，队伍的配合因素也要考虑进去，在破防技能盛行的年代，破防后先出手意味着什么？敏系、半敏系被己方的敏妖吸后剩下的血量绝不足以抗过一次突刺，所以敏功妖一定要比半敏系人族快，以免对面一个3连、1个控制，同时尽量比对方的黑风快——这个时候低力配点多出的60点速度不可忽略，更有甚者，有些极端敏攻妖，低力配点放弃4点抗、几百防御和200+的攻击，穿上敏衣服、帽子，加速后比对面没加速的敏男人快，减少被逆转的可能性。当然这里并不推荐这种极端的战术，为了命中而放弃致命，直接导致伤害大幅度减少，得不偿失。



虽然到现在，已经有很多敏攻妖达到了满级，但对低敏或高敏哪种更好的争论一直没有结束过。唯一能知道的是，持两种观点的人日子都还过得不错，要不他们就没心思在这争谁更强了。430还是370？这还真是个抉择啊。

装备、守护的选取

升级时毫无疑问是狂暴加命中装了，在群P时的装备也不能只注重人法抗性，套装中几项属性也相当重要：衣服上最好能追200电以上的法力值，加致命的帽子，配上一件加致命的武器。冰抗的装备太贵了，衣服、帽子、项链、鞋子可以主修抗混睡，保证够抗情况下用转抗和帮抗。很容易，一个抗性280、攻击2300、致命50、速度600的黑风妖就出世了，他在群P中的作用就不用多说了吧。





守护推荐用个敏血的，敏一定要比自己高100点以上，保证能先出手，看中的是它的技能“分光化影”，能牺牲自己的气血造成对方的MP伤害。这一招下去，对面的黑风就没有足够的法力值来施展要命的黑风突刺了。也可以用个负敏的血守护以保证自己的安全：即使自己先死亡，也能被后出手的守护在回合末救活，保证下一回合能出手攻击对方。敏攻妖最好的法宝自然就是绝情鞭了，能在四回合内按自身物理攻击的一半给对手造成法力伤害，更重要的是，它不会把抗睡状态打醒。不仅是敏攻妖，其它敏妖用起绝情鞭效果也一样好，面对法力值不高的对手常常可以一招绝情鞭扭转不利局面。

对PK的展望

群P能力前文已经叙述过，下边就看看单人PK时几种情况下的表现。

敏攻妖：如果敏接近，带全血守护。以人突刺，全血宝宝负责为自己拉血。当然前提是自己的蓝要足够突两下。如果对方是比你慢一截的敏攻十有八九是赢，敏攻成败在于出手和命中，所以说绝版帽子十分必要，能省出项链打敏宝石。

血攻妖：敏攻几乎毫无悬念的胜利，敏血宝宝换掉对方的蓝，自己5吸（这是保险起见，有的妖装备加蓝多）。第二回合宝宝破防然后自己突刺，结束。对付连击妖更简单，直接破防突刺。P

大话西游3
●制作：网易
●运营：网易 ●游戏状态：商业化运营
●官方网站：http://xy3.163.com

在一款MMORPG中，人物的种族、职业和装备选择历来受到玩家们的关注。《封印传说》目前已进入到公测阶段。在这款游戏中，以人、神、魔三大种族为基础的职业结构，究竟装备何种武器会更强？我们不妨在此探讨一番。



《封印传说》种族、职业与装备选择谈

名词解释

首先，有一项我们不得不在前面进行的功课，解释一下我们下面将要碰到的陌生名词。

1.人战：指人族近身攻击战士职业；

2.人弓：指人族中以远程物理攻击为主的职业；

3.人法：指人族中的法师职业；

4.神战：指神族中的高防御力战士职业；

5.神法：指神族中的使用魔法类的职业；

6.魔战：指魔族中近身物理攻击为主的职业，以高敏捷为特色，基本可视为刺客职业；

7.魔弓：指魔族中以远程物理攻击为主的职业；

8.黑魔：指魔族中的法师类职业；

9.猎人：是人、神、魔三族中以培养召唤兽为主的召唤类职业的统称；

10.攻速：攻速是指一件武器单位时间内所能打出的次数；

11.双持：指左右手各拿一件单手武器。

职业与装备

好了，有了以上的基础“培训”，下面针对这些职业和装备的搭配所进行讨论。

1.人族

人族战士是浪人在一转后的物理攻击类职业，这类职业的优点是物理攻击高，防御力也不错，技能中有无消耗恢复技能，是所有职业中持续战斗能力最强的一种。使用双手大斧的人战，在PK中几乎战无不胜，各种技能和强悍的攻击力都能够得到有效的发挥。而喜爱远程攻击的玩家自然应该选择使用大弓。虽然大弓的攻速只有0.5，但是攻击强度和爆击还是很可观的，刷怪很有效率。至于PK，人弓只能作为牵制敌人的远攻者，否则自身难保。其他各项装备以加体力和攻击为主。





人法在三族的法师中占了很大优势，因为物理防具精通的技能可以点至+10，弥补了防御力薄弱的法师们的一些缺憾。练级时，人法比较适合用高攻击力的双手大斧，每秒0.75的攻速，加上增加魔攻的属性，占尽了优势。PK的话，人法还是选择双持小斧比较好。这种武器拥有固定伤害，双持可令人法在一个回合打出两次伤害。其他装备以加智力属性为主。攻击型人法，可在选择饰品时选择加智或魔法攻击的物件；如果是辅助型人法，则以智力和体力为主。



2.神族

神战与人战的区别在于，前者的防御高，攻击力一般，而后者正好相反。也就是说，神战是高防御战士。不但如此，神战同时还拥有一些近身高攻击技能。因此建议玩家使用双手大剑或双手大锤来练级，以此来突出攻击力，加上自身的防御，可以在练级的道路上一帆风顺。至于PK，神战使用锤或剑配以盾，可以说近身战是无敌的。在饰品的选择上，加力量和爆击的饰品为上选。

神法的装备选择是很多的，根据玩家的喜爱，可以选择不同的武器镶嵌不同属性来使用。喜爱钝器的神法，可以镶嵌智力或体力，来扩展MP的最大值；喜欢用弓的玩家，则可以选择集中加智力的镶嵌，既可增强MP最大值，也可加强弓的攻击力。



3.魔族

魔战和魔攻，都是魔族中的刺客，一个近战、一个远程。命中与回避对魔战来说非常重要。魔战使用单手剑，以高攻速制胜；魔弓使用石弓或快弩，装备附加集中和敏捷，在战斗中提高攻击强度和自身敏捷，来充分发挥刺客的特点和优势。

黑魔的技能大量消耗MP，加智加体的装备必不可少，武器选择双手杖，在良好的操作下非常强悍。

4.召唤类职业

召唤类职业由于技能多以培养和控制召唤兽为主，因此选择装备也需要从召唤兽为切入点。附有力量、体力属性的物品是召唤类职业的最佳选择。

小结

你一定看出来了，这里只谈到了一转职业。二转后的各职业有了更加详细的职业划分，比如神法细化出了攻击类和辅助类。但是万变不离其宗，我们把主体的纲把握好了，举一反三也能够捉摸出其他详细内容。差点忘了补充，无论哪个职业，幸运项链都是随时可用的哦！

封印传说
●制作：Nflavor
●运营：雷穹网络 ●游戏状态：1月15日公测
●官方网站：http://fy.lqn.cn



做一名好医生
——《梦想世界》佛术士练法指南

在《梦想世界》里，佛术士是最受欢迎的职业，参加帮战、完成剧情任务、参与活动等，都需要佛术士的协助。尽管佛术士没有什么攻击力，但极其实用的辅助技能能给队友带来强大的后盾，使他们在战斗中毫无后顾之忧。对于佛术士来说，成为一名好医生才是他们最终的目标，那要如何才能成为一名合格的医生呢？

招式的学习和使用

佛学招式主要是以恢复和增益为主，而且大部分集中在低级和中级两个阶段，如低级的“天甘玉露”和“慈悲为怀”在后期依然是最常用的两个招式。尽管两者的消耗点都比较多，但侧重点不同，一个主要消耗防御点，一个主要消耗干扰点，因此两者能够不断交替使用，可能有时候会出现防御点不够的情况，只要佩戴一个防御准备的护腕便能弥补不足。除了这两个招式外，佛术士还要掌握“起死回生”“洗髓换骨”“净土无秽”等多个中低招式，尤其是“净土无秽”，它能够解除阴阳术士的几个封印招式，是帮战实用性最高的招式之一。此外，佛术士最好还能掌握“恒河沙”或“泽被苍生”这两个群体恢复气血的招式，前者持续恢复，后者瞬间恢复，两者都不错，可根据具体情况来使用。虽然佛术士只是一名医生，但练级时还要拥有一定的攻击输出，把群攻招式“风起轻涟”和“大准提神咒”其中一个学到5级便能瞒天过海，没有队伍会因这些技能不够高级而抛弃你。至于单攻招式，可同时将“百喻不悟”和“风舞莲华”学到最高级，来保证单挑时能够有正常的攻击输出，毕竟有些时候还需要佛术士进行单兵作战。



装备的选择和搭配

根据各种招式效果的不同，佛术士在装备上主要追求魅力和敏捷两个属性，魅力决定恢复招式的加血量，魅力越高，加血量就越多，而且还能提高不少防御；而敏捷则决定角色的速度。有人认为佛术士只要魅力即可，其实这是一个误区，佛术士没有速度的话，很多招式的作用无法体现出来，例如“天甘玉露”和“净土无秽”，它们在慢速的情况下只会连累队友。因此作为一名好医生，不仅要追求高魅力，还要拥有适当的速度，从而不致于使自己或队友处于被动状态。在寻找装备时，佛术士可多寻找这两个属性的装备，能找到同时拥有两个属性的装备就更好，实在找不到还可以考虑其他方法，例如可以将体质洗成敏捷或魅力，然后转而寻找加体质的装备，来弥补体质的不足。这样找起来会相对容易一些，毕竟体质的装备需求量不大，而且又不贵。至于法宝，拥有“命疗术”“慈航普度”“仁心良术”等特技的法宝是最实用的，它们均能在关键时刻发挥或提高医生的威力，尤其是“命疗术”，它不仅能给自己或队友恢复1000多的血量，还能保存一回合的控制点，这样使用其他招式更能随心所欲。







副修的选择和学习

如果你想成为一名更强的佛术士，光学习一种佛学流派是远远不够的，还必须学习其他副修的流派。在正常情况下，大家都只是选择一种流派作为副修，因为副修的难度不仅高，所需要的经验也多，学多了只会导致多而不精，这样跟没选择副修是差不多的。选择副修的话，佛术士只有两个选择，一是选择儒学，学习吸取对方魔法的“去槽取精”、无视魅力的封印招式“止戈为武”和解除鬼系念系异常状态的“非礼勿言”，这三个技能能够让佛术士在帮战中发挥更大的作用；二是选择阴阳，学习几个封印“错身乱智”“虚空禁锢”“清心寡欲”，这三个技能能帮让佛术士在单挑时发挥更大的作用。不过，无论选择哪个副修，对佛术士的速度都有一定的要求，不然只会大打折扣。此外，选择副修还要使用流派的奥义之章，各级别的奥义之章的价格都不菲，相对来说，阴阳奥义之章因需求量小而会便宜一点。P



梦想世界
- ●制作：金山多益 ●运营：金山多益
- ●游戏状态：商业化运营
- ●官方网站：http://www.henhaoji.com

每个人都有一个梦想，虽然我不知道这句话究竟出自谁口，但想必从小就拥有一个明星梦的玩家不占少数，众多无法实现明星梦想的看官也同样不占少数吧。而在完美时空全新推出的休闲游戏《热舞派对》里，会为你提供一个实现自身梦想、展示自我价值的机会。



舞动世界 《热舞派对》全方位解析

真正的舞台，真正的明星人生

《热舞派对》是以时尚都市生活为背景的大型3D休闲网游。作为完美时空首款休闲游戏，《热舞派对》秉承了前5款大型网游成功的开发经验，并结合了当今社会的主流概念和新奇元素，更好地体现出了完美时空一直贯彻的综合性娱乐网络游戏理念。游戏以青春、时尚、嘻哈、动感为主题，配以3D时尚的场景、华丽的舞步、眩目的服装、完全个性化的人物造型，辅以社区、宠物、结婚、生育、经营等功能，构成一整套“娱乐网络游戏”的理念。



由你做主的形象设定

在《热舞派对》的梦想之旅中，主角必然由你担当。在《热舞派对》中，玩家们除了常见的自定义身高、胖瘦、相貌，还能亲手打造完全个性化的妆容！在这里，有丰富多彩的服装、饰品，甚至有真正的描眉画眼，如眼线、睫毛、腮红、唇彩、瞳彩等。能让玩家们充分秀出自己的风格，完全的在虚拟世界中还原自我。并且，如果在现实中你对自己的部分外貌不甚满意，同样可以通过强大的形象设置功能为自己进行一下小小的整容，让自己变得更加出众。如果你想在《热舞派对》中玩一下明星的Cosplay，也同样可行。





在《热舞派对》中，玩家不会为撞衫而发愁。在这里，玩家可以任意定义时装的颜色，尽情搭配，创造属于自己的颜色潮流。展现出个性独特的自我。

此外，游戏中还会有陪伴玩家左右的宠物。在这里的宠物可不仅仅是跟随左右跑动的小可爱，它们还可以跟随音乐在玩家身旁摆动小巧的身体，和你一起跳舞、一起成长。

完全个人化的空间

“我的舞台呢？”别急别急，《热舞派对》中当然为大家提供了丰富展示自我的舞台。街头、舞厅、篮球馆、体育场这都将成为你秀出自己魅力的展示场。在《热舞派对》中，玩家们都拥有一个完全个人空间。在这里能装修房屋、摆放家具，甚至能随意拆除，快速返工。另外，每个个人空间均可以设置为游戏时的等待房间，用以向其他玩家展示主人个性，也可以邀请好友开Party，更可以在“婚后”同自己心爱的人一起筑造温馨的爱巢。

同时，《热舞派对》还拥有异常强大的虚拟社区设计，使你可以走进真正的街区，逛商场、遛宠物、海滨公园休闲、咖啡屋聚会交友、参加婚礼派对，一切皆有可能。你们可以在社区内交流经验，分享心得，能使玩家们感受到彻底的舒适和放松。在《热舞派对》中，玩家们还会体验到自由收集、编辑特殊舞步的乐趣。当收集的舞步达到一定数量后，就可以进行舞步的编辑，丰富的舞步能让玩家展现与众不同的个人舞步秀。在《热舞派对》中，玩家中最强大的俱乐部将在虚拟社区中拥有一块私属场所。在这里，玩家们可以展现俱乐部的强大和体验真正的“我的地盘我做主”。



爱情的主题曲

结婚？没错，是的！玩家在游戏中达到一定程度后就可以与你在游戏中的心上人一起步入神圣的婚姻殿堂。同时更有可能一起制造你们的爱情结晶。你可以带你们的宝宝在虚拟社区的公园散步，同样也可以领着你的宝宝去逛商场，将你的宝宝打扮的漂漂亮亮。更可以与他一起走亲串友，将你的宝宝带给你的朋友们看！

如果你是一位杰出的商人，《热舞派对》还为你提供了舞厅经营系统。如果你达到一定的等级时，你将会拥有一个能自己经营管理的舞厅，在这里你可以自己打造一个供大家一起分享的快乐场所，建造自己的领舞台，雇佣自己的仆人，让你在虚拟的世界里完成自己的梦想。P

热舞派对
●制作：完美时空 ●运营：完美时空
●游戏状态：近期封测
●官方网站：http://rewu.wanmei.com



天地世界，魔宠袭来！置身网络游戏中，许多人都渴望有知心伴侣相随，而外表可爱，内有无限战力的宠物小精灵就是玩家的首选之一。如今魔宠使者再现《天地Online》，一身7宠是游戏具有特色的主打牌之一。游戏中的魔宠宝宝们，究竟怎样才能轻松获得？它们又将拥有何种神力？

带宠最多！——《天地Online》宠物之解析

五芒星动，封印魔宠

进入《天地Online》后，玩家从出生起便会拥有一个“封印魔宠”的特技。在野外遇到头上带有特殊标示的怪物时，玩家施展“封印魔宠”技能，五芒星届时瞬间闪动，除了对敌人造成基础伤害外，更会宛如“阴阳师”般将怪物封印为魔宠，化戾气为顺从。但封印魔宠也绝非易事，需要具备以下的条件：



1.怪物气血低于1/4。满血的怪物可以使用普通特技将其气血降到1/4后再使用封印特技；

2.玩家的魔宠界面里，还没有达到能携带的魔宠上限。玩家可以和魔宠使者对话，使用金钱提高自己携带魔宠的数量上限；

3.玩家的等级符合魔宠携带等级。魔宠携带等级分为1级可携带、20级可携带、40级可携带、60级可携带、80级可携带5种。

封印魔宠成功后，玩家可根据自身携带魔宠数量的上限要求，对非绑定的魔宠进行自由交易或放生，不过放生就意味着魔宠宝宝将会永久消失，不能再被玩家获得，放生魔宠前要三思而后行。

强宠附身，天赐神力

《天地Online》中的魔宠宝宝，已不同于传统游戏中追随主人打怪升级那么简单，而是具备了强大的“附身”功能。前面已经提到玩家通过学习“封印”技能便可在打怪中将怪物捕获，成为自己的魔宠宝宝。捕捉到的不同种类的魔宠，可以附身到不同种类的装备上去，为装备加上各种属性。例如，把拥有坚硬外壳的宠物附身到自己的铠甲上，防御力立时增强；把拥有强大伤害的宠物附身到武器上，攻击力则瞬间放大。从而感受到命中注定的缘分，实现真正的人宠合一，让游戏的趣味性大大增强。将魔宠附身在装备上的操作十分简单，只要打开魔宠界面，选择魔宠，点击该魔宠的“附身”按钮，然后选择要附身的装备，之后该魔宠就处于附身状态了，装备属性界面上增加相应的显示，同时魔宠的“附身”按钮变成“取消附身”按钮。

当然魔宠附身也有一定的条件限制，魔宠只能附身于等级低于自己等级10级以内的装备上。并且在附身时，要保证魔宠宝宝们拥有充足的体力，才能将百分之百的属性附着在装备上，人宠才能实现真正的合一，打造专属于玩家的独一无二的极品装备。比如，魔宠体力上限为1000点，当前体力为500点，则带入50%属性；当前体力为1000点，则带入100%属性；当前体力为1250，则带入125%属性。而观玩、附身、打特技书等行为都会消耗魔宠的体力值，所以别忘记魔宠宝宝会饿，能量要及时补充。

偶像魔宠，个性养成

玩家朋友不仅可在野外抓取您喜欢的宠物玩伴，附着在装备与武器上；还可以通过精心喂养，使它们进化蜕变成长，赐予不可思议的神奇力量。闲暇之余还能将它们统统揽在自己身边观玩，嬉笑玩闹。

魔宠外形与普通怪物一样，体型较小，特殊魔宠外观亮眼、体型特殊，可以一眼识别出来，同时魔宠改名、魔宠成长与魔宠喂养更充分的体现出《天地Online》中的魔宠个性化、偶像化地特点。



1.魔宠改名：抓到魔宠先做什么？先给宝宝取个响亮的名号吧，在《天地Online》中可对魔宠自定义命名，这是彰显主从关系的最好方式。

2.魔宠等级：魔宠可以使用玩家的经验值来提升等级，魔宠升级后会获得各种属性的成长。

3.魔宠成长率：成长率是一个波动值，决定魔宠每升一级时各个属性的成长数值，成长率显示在界面里。野外封印魔宠时，获得的魔宠只要高于1级的都是成年魔宠，成长率偏低；获得的魔宠如果是1级，那么魔宠的成长率就会随机生成，但一定比成年魔宠高。

4.魔宠属性：魔宠拥有自身的属性：体力，此外，魔宠可以拥有1～3种战斗属性，包括所有游戏里的属性。

5.魔宠喂养魔石规则：魔石可以给魔宠增加属性，同时，魔石只能为“喂养度”低于“魔石等级”的魔宠增加属性。魔宠每被喂食一次魔石，喂养度+1。如，魔宠喂养度为2，则等级大于2的魔石都可以喂给魔宠，当魔宠被喂养后，喂养度增加为3。

天地Online
●制作：目标软件 ●运营：卓智时代
●游戏状态：近期封测
●官方网站：http://www.tdplay.com.cn

红图互动多线出击，打造行业全新黑马

北京红图互动网络信息技术有限公司，其前身为电玩方舟，成立于2001年，是以专业播报游戏专题节目，提供专业游戏资料的权威性游戏资讯平台。在全国50家以上电视台实现联播，在全国游戏玩家中引起极大反响，收视人数众多，其网站（www.gamegogogo.com）的注册用户超过300万，创造了电视媒体新的收视奇迹。经过多年沉淀积累，电玩方舟携数款新作进军网游产业，并正式更名为红图互动。公司本着专业进取的经营手法，力争创造网游行业的新标杆。红图互动目前推出多线出击的战略，打破了以往新公司产品线单一的窠臼，预先开辟异业合作渠道，产品组合多元化。

异业合作，水到渠成

红图互动得到了传统行业的知名企业鼎立相助，目前“紫轩酒业”“生物制药”两家传统企业已经成为红图互动的战略合作伙伴，并对公司进行了实质性的项目支持。由于红图互动前身为全国知名的电视栏目，汇聚众多优势媒体资源。公司也根据目前自身发展的需求，广泛与各类型媒体合作，提供良好的合作平台。

自主产品，保障有利

红图互动目前拥有多支优秀的研发团队，公司自主研发了专业的3D娱乐互动引擎REDTOO，可以展现出真实的虚拟世界，将产品的视觉效果提高到新高度。公司旗下产品拥有完整的自主知识产权，目前公司推出的主打产品，包括两款MMORPG——《真三国》《武侠世界》和全新的数字娱乐平台、图形互动集群社区《好客世界》。

公司秉承传统文化的精髓，对中国武侠文化注入新鲜元素，全新打造出首款国人全程制作的三国类游戏《真三国》，将三国时代中情谊和智慧原汁原味的展现在你我身边。

《武侠世界》将传统文化中的“侠之大义”赋予了更为广泛的意义。每个玩家不但在游戏中能够享受游戏带来的乐趣，同时还能在乐趣中享受到文化和传统的魅力。同时，绚丽的画面、感人的剧情、丰富多样的道具、简单便捷的操作，都将是游戏不可缺少的重要组成部分。

《好客世界》是一个大型图形互动集群社区，汇聚了数字娱乐的优势所在，卡通的风格、全新娱乐方式，紧扣现实流行趋势，这些都是红图互动打造一站式数字娱乐的努力。

三款产品同时出击，这是历年涌现出的“黑马”公司从未有过的记录。红图互动在多元化的产品线下，更为关注的是自己产品的质量，强大技术团队的支持必将打造出完美又完善的数字娱乐产品。



好客网——新形态个人多媒体娱乐门户
http://www.hopecool.com、http://www.gamegogogo.com







《真三国》——一骑当千，猛将无双
http://zsg.hopecool.com







《武侠世界》——燃烧的征途
http://wxsj.hopecool.com







笔记本升级一路畅通

KINGMAX Venus系列DDRII笔记本内存全面铺货



KINGMAX素来秉承技术优先，其专利的TinyBGA封装技术在内存领域一枝独秀，赢得了消费者良好的口碑赞誉。在笔记本内存方面，KINGMAX Venus系列DDRII笔记本内存同样倚仗其全球独家TinyBGA技术取得了骄人的销售成绩。日前，其主流频率DDRII 667MHz和DDRII 800MHz 1G/2G笔记本内存已经大量向市场铺货，在圣诞元旦两节前将掀起一股升级潮。

回首笔记本市场走过的这两年，似乎一直在升级。从CPU双核登陆，而后四核又在高呼；迅驰三红极一时，可是当迅驰四马上要铺天盖地的时候，迅驰五又发出了声音。这一切都太突然，我们还没来得及对刚捧回的笔记本电脑日生情愫，就已然成了明日黄花。现实就是这样，当笔记本电脑更新换代的速度越来越快，人们手中实际的淘汰能力却无法同步，那么就出现了生产和需求间的矛盾。而在这种矛盾中大大得利的莫过于笔记本内存，由于笔记本电脑无法DIY，可由消费者自己操刀的部分就只有内存，又适逢Vista正大行其道，更注定了笔记本内存在升级路线上的一帆风顺。

具体到现阶段，这种矛盾表现在，迅驰四和双核在前方牵引，Vista在旁敲鼓，消费者接受的价格却又始终在下方拖拽，由此而生的驱动力便应验在了内存上，目前笔记本内存市场主流频次仍以DDRII 667MHz为首，容量多为1GB，随着迅驰四平台的席卷，DDRII 800MHz已经开始大面积的覆盖，并降低市价以贴近DDRII 667MHz，加快普及速度，很快两者就将形成两分天下的局面。可是，这个过程仅仅是这不到一年的时间里的事，一年的时间，足足甩下了多少消费者手中的笔记本，这个数字不可估计。被甩下了怎么办？升级笔记本内存成了水到渠成的事。

渠是挖好了，水源也要充裕才行。KINGMAX Venus系列DDRII 667MHz/800MHz 1G和2G的笔记本内存大量铺货将进一步促使主流势力的形成。而站在消费者的立场来看，KINGMAX在业界早已是响当当的名号，当然这主归于其自有的封装测试技术，而技术优势也一直被视为KINGMAX取胜的利刃。早在八年前，KINGMAX就研发出BGA封装技术并成功的大量运用在SDRAM和DDR产品上，而独家专利TinyBGA封装技术更使得KINGMAX在应对内存技术迅速窜高的形势下左右逢源，得心应手。同时，在散热和能耗方面，KINGMAX的TinyBGA封装做得同样出色。在测试方面，KINGMAX重金购进高科技测试设备，严格筛选高频内存颗粒，确保内存品质和频率规格的达标，并和全球各大笔记本厂商密切合作，出厂前做好内存稳定性和兼容性的严格测试，保障消费者拿到手的产品可以应用在各类平台。

KINGMAX Venus系列 DDRII SO-DIMM笔记本内存产品特性

200-pin 667MHz/800MHz DDRII
CAS Latency：4
电压：1.8V，降低约50%的耗电量；绝佳的散热功能
容量：1GB/2GB
高兼容性及高稳定性
全球终身保固服务

惊叹无所不在

KINGMAX影音内容卡第二波看"吉尼斯"



继热门影片《赤色迷踪》和《死亡感应》在影音内容卡中火爆"上映"之后，"手机电影第一品牌"KINGMAX趁热打铁掀起第二波，联袂吉尼斯世界记录大全，在影音内容卡中内置了精彩纷呈的吉尼斯世界记录影片片断，并获得其影片发行正式版权，于世界范围内全面上市。这也是KINGMAX销往中国大陆的第一款影音内容卡，让你随时随地感受世界之大，无奇不有的惊叹体验。

当今社会生活节奏过快，给人们带来了巨大压力的同时也制造了大量的垃圾时间，多数上班族一天中的很大一部分时间都浪费在了路上，又只能眼睁睁地看着时间在枯燥中溜掉。KINGMAX影音内容卡的问世，率先引领了手机电影形式的新方向，在其第二批产品中内置了"吉尼斯世界记录"的精彩影片片断，保证让你在等车、搭车或是约会等人的闲置时间里也可以享受手机电影带来的"世界之最"和无所不在的惊叹。

怎样的惊叹能让你惊掉下巴？何等的惊叹又能让你竖起大拇指？满脸尽是衣服夹的人是有想像力的，用最硬朗的化妆术让一张棱角分明的脸变成了一个狮子头；见过身体柔软的，但一定没见过身体这么柔软的，三个年轻人变成了橡皮筋被一同塞进了塑料储衣柜里；还有和棒球棍较劲的牛人，赤腿连续踢断30根，难道是传说中的大力金刚腿？超高技术含量的还属这个让汽车侧身行驶的项目，不是一辆，是很多辆，齐刷刷地两轮行驶的汽车队列，公路上一条巨大的蜈蚣在玩单侧足行驶的行为艺术，难以想象吧！这不过是吉尼斯世界记录中的一部分，如果你垂涎，不难，有了KINGMAX影音内容卡，也许满大街随处可以看到正在张大嘴巴的人。

当然，我们始终不要忘记的是，影音内容卡仍然是存储卡，闪存盘，不论在其中预置了什么内容，它的基本功能不会动摇，它所特有的KINGMAX专利技术不会改变，因此在品质上依然拥有KINGMAX可靠的品牌与技术保障。至于消费者最关心的价格也不会因预置内容而有所变动，因为一种新形式的诞生远比短暂的利益重要的多。

一次关于"松鸡和金鸻谁飞得最快"的争执让吉尼斯世界记录在50多年前诞生，并且至今从来没有让人们对它的狂热和追捧停止或者降低。数字时代的到来，更让本身就是世界之最的吉尼斯世界记录走近了你我的生活。影音预置的内容存储卡将是未来影视音乐发展的必然趋势，终有一天，存储卡片将取代传统碟片媒体而渗入我们生活的每个角落，到那时，所有的大片大碟都会浓缩到指甲大小的卡片之内，如此创举是否也可算是一项世界之最呢？P



头牌新闻

2008是属于CDC的一年

——访CDC Games首席运营官樃文浩

■ 本刊记者 大漠小虾

点题：在上市热潮滚滚的2007年，有一股势力被我们所忽视，那就是中华网游戏集团（CDC Games）。在得到17Game之后，CDC Games在去年的一个大动作是收购了光通通信。在拥有两家游戏运营公司后，还宣布要在世界范围内网罗游戏开发团队，谋求更大的发展。CDC Games刚上任的首席运营官（COO）樃文浩更是把2008年称为“CDC的一年”。樃文浩来自中国香港，这位刚刚被任命的首席运营官全权负责管理中华网游戏集团在中国的游戏业务，包括集团所属的光通通信、17Game和亿奇世纪3家公司。他认为，自己最大的优势就是可以以西方人的思路进行管理工作，同时为中国游戏团队和海外游戏市场之间架起桥梁。



新任CDC Games首席运营官樃文浩

大众软件：我们注意到，你一上任就提出要将CDC Games的业务进行整合，请介绍一下这方面的情况。

樃文浩：在内部进行整合可以让公司的业务更清晰，资源得到更合理的利用。我们将致力于建立一个以光通通信为基础的游戏平台并提升它的价值，为中国品牌的国际化做出努力。

大众软件：2007年10月，《热血江湖》的开发商MGame曾单方面宣布解除与17Game的代理合同，原因是后者“没有按时支付签约费用”。请问此事有什么最新进展？

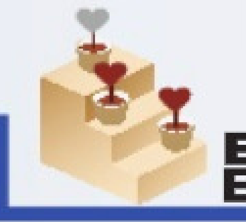
樃文浩：这件事还在协商当中，我们在努力争取解决问题。

大众软件：17Game此前已经进行过封测的《指环王Online——安格玛之影》是否已经确定由光通通信接手运营？请问这样做是出于什么样的考虑？

樃文浩：这也是出于整合企业资源的考虑，同时也考虑两个运营公司工作量的分配才做出的决定。我们的整合计划还包括推出CDC一卡通，整合渠道、客服、市场等方面，使玩家能在统一的平台上参与到公司旗下的游戏中去。我还计划成立香港光通，将公司手中拥有中国香港地区版权的游戏，如《神泣》《星战前夜》在该地区投入运营，从而形成一个“大中华地区运营”的概念。

大众软件：有消息说，CDC Games正在组建自己的游戏开发团队？

樃文浩：是的，CDC Games的研发团队的确正在构建当中。研发团队构建将分两条路走，一是与国内现有的游戏开发团队接触，二是利用我们独有的资源在国际上商谈收购事宜，希望引进海外的游戏开发人才或游戏产品。因为研发是目前国内网游业的趋势之一，自己研发的产品不会受到开发商的制约，成功的可能性也更大。P



晶合热点

维塔士进军中国西南

维塔士（Virtuos）电脑软件有限公司西南分公司于2008年1月14日正式成立，并召开了隆重的开幕酒会。作为一家电视游戏行业的外包制作服务提供商，此举显示出其进军中国西南游戏市场的坚定决心。维塔士的CEO Gilles Langourieux在1997年至2000年间曾与其他几位创始人一起成功创办并且管理Ubisoft中国公司。自维塔士于2004年底成立以来，已经成为亚洲最大的游戏工作室之一。迄今为止他们已经与世界前10强游戏发行商中的8家以及一些主要的独立开发商合作过。他们的服务宗旨是：“你创作，我制作”。

EA完成对VG Holding公司的收购

2008年1月8日，美国艺电（EA）宣布已完成对VG Holding公司的收购，BioWare公司和Pandemic游戏制作室将正式加入EA Games品牌。这两大游戏制作室的加盟将使EA在RPG、动作类以及冒险类游戏的竞争中更具竞争力。这两大游戏制作室以制作品质卓越的游戏而闻名于业界，他们的加盟将给EA带来10个全新的游戏系列，其中6个还拥有自主知识产权。

这两个游戏制作室将归属于EA Games品牌总裁Frank Gibeau的团队，并由其领导。原BioWare公司的Ray Muzyka和Greg Zeschuk被分别任命为EA的副总裁和BioWare公司的联合总经理。原Pandemic游戏制作室的Andrew Goldman和Josh Resnick被分别任命为EA的副总裁和Pandemic的联合总经理，而Greg Borrud将任EA副总裁兼Pandemic游戏制作室首席产品官。

8部委严格推进网游防沉迷系统

2008年1月16日，新闻出版署音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长在2007年中国游戏产业年会新闻发布会上透露，有关部委将采取3项严厉措施推进网游防沉迷系统，最严厉的处罚将是直接通知电信部门停掉违规网游运营商

的接入服务。从去年7月到至今，有关部委对游戏企业进行4轮抽查测试，发现少数企业存在投机取巧的心态。寇晓伟表示，防沉迷系统是8部委联合推动的重大工作，必须落实。为保证该工作顺利推进，有关部委将针对不良情况采取3项严厉措施。第一次检测发现问题，提出正式书面警告通知书；第二次发现问题，将对企业进行公开曝光处罚，并暂停该企业引进游戏审批以及国产游戏研发的权利，即其所有新品均不能上市；第三次发现问题，将不再通知到企业，而是直接通知电信部门，停止该企业的接入服务。

SKt杯2007全国电子竞技联赛（CEG）结束

由中华全国体育总会主办的SKt杯2007全国电子竞技联赛（CEG）袍江新区绍兴站于2008年1月11日～13日于绍兴大剧院举行，这也是2007年度CEG联赛的最后一站。绍兴站汇集了目前国内几乎所有电子竞技的精英选手，同时还有杭州天禄与绍兴虎虎等几家电子竞技俱乐部签下的MYM]Moon、Bet.Fov等几位韩国魔兽顶级选手参加本站比赛，吸引了大量电子竞技爱好者的关注。



经过3天的激烈比赛，一共有8个比赛项目角逐出前3名，MYM]Moon和wNv.cn—路过关斩将，凭借稳定的发挥分别获得了最受关注的《魔兽争霸Ⅲ——冰封王座》和《反恐精英》两个项目的冠军。拥有Sky、SUHO等名将的陕西电子俱乐部获得了团体成绩的第1名。在比赛结束后中国奥委会副主席何惠娴等有关领导出席了颁奖仪式，并为获奖选手发奖。

“完美盛典”完美上演

由知名网络游戏运营商完美时空主办的国内首届玩家盛会“完美盛典”已于2008年1月正式展开。此次活动的形式包含极富趣味性的线上和线下活动，同时还会为参与此次活动的厂商、合作伙伴以及玩家准备丰厚的奖品。活动内容包括完美最佳合作媒体、最佳合作厂商、最佳明星玩家等评选和全国各地的“完美圣火传递活动”，最后将于3月中下旬举办大型线下活动“完美盛典颁奖典礼”。典礼将邀请任贤齐、水木年华等明星参与表演，凡是参与本次活动的完美时空玩家除可获得丰厚奖品外，还有机会获得“完美盛典颁奖典礼”门票。活动的详细内容及参与方式可登录完美时空官方网站查询了解。

任天堂面临抄袭侵权起诉

原Midway公司员工Patrick Goschy日前对媒体声称，动作感应手柄的创意早在10年前就已诞生，任天堂Wii所使用的动作感应手柄抄袭了他在1999年注册的相关专利，他可能将据此向美国地方法院提起诉讼。Patrick Goschy曾是美国知名第三方游戏开发商Midway公司的一名员工，据他介绍，10年前他与Midway的另外几名员工一起开发了电视游戏使用的动作感应控制器，并于1999年在美国商标与专利局注册了“电视游戏动作感应模拟”和“使用加速器操控电视游戏的控制器及家用机”两项专利。目前任天堂官方尚未对此事发表任何评论，此事最终是否会演变成另外一场针对Wii动作感应技术的纠纷现在还不得而知。



晶合新作

久游网发布两款全新网络游戏

久游网近日宣布，已与日本最大的玩具、动漫和游戏综合性企业Bandai（万代）集团韩国分公司签署代理协议，获得改编自人气科幻动漫《机动战士敢达》的3D动作类对战网游《SD敢达Online》（SD Gundam Capsule Fighter Online）在中国大陆和香港、澳门地区的独家运营权。据悉，此次合作是Bandai韩国分公司首次挑战海外市场，《SD敢达Online》传承了在各年龄层动漫迷中长期受到欢迎的动漫角色，因此受到了广大玩家和动漫迷的关注。



久游网董事局主席兼总裁王子杰（左）与Bandai韩国分公司董事长江本义昭在签约现场



《宠物森林Online》游戏画面

此外久游网还宣布，旗下自主研发的卡通风格3D休闲网游《宠物森林Online》即将和国内玩家见面。《宠物森林Online》以莉贝诺平原上神奇的冒险和战争为背景，以独创的竞技系统和庞大的宠物养成体系为框架，结合全新的技能道具等元素展开游戏，浪漫、温馨、可爱和轻松将是游戏的主题。《宠物森林Online》游戏官网（http://mf.9you.com）目前已经上线，游戏则定于2008年春节以后正式开始测试。久游网方面称，这款游戏将对应久游网即将于2008年推出的3D图形化互动娱乐社区——Gtown，并成为首批对外发布的GTOWN专用游戏包（Gtown Game Package）之一。

世嘉宣布奥运官方游戏《北京2008》

2008年1月11日，继与任天堂合作推出《马里奥与索尼克在北京奥运会》之后，世嘉又宣布了一款比较特殊的体育模拟游戏：《北京2008——奥运会官方游戏》（Beijing 2008: the Official Video Game of the Olympic Games）。作为今年夏季奥运会的官方指定游戏，《北京2008》将真实模拟至少35个赛事项目，让玩家在游戏里体验奥运会上的激烈竞争。从国家主体育场“鸟巢”到国家游泳中心“水立方”，都会一一在游戏里重现。《北京2008》将采用创新的控制方式，既能让新手学习如何竞技，也能让高手创造新纪录，同时还有在线对战和多种比赛模式。世嘉称这一切都是以往的奥运会游戏里所看不到的。该游戏预计今年夏天正式发布，有Xbox360、PS3、PC等版本。



晶合声音

针对即将上市的《三国群英传Ⅶ》，单机游戏如何在目前的市场中走出新路是所有人都很关注的问题，为此《三国群英传Ⅶ》主企划李宗翰特地回答了《大众软件》的采访问题。

《大众软件》：*目前国内的单机市场并不景气，但《三国群英传》始终能拥有数量庞大的固定玩家群体，制作小组认为这当中的主要原因是什么？《三国群英传Ⅶ》看起来是在第6代基础上的完善和进化，这个系列未来在开发引擎和系统上会不会有大幅的改变呢？*

李宗翰：个人以为，《三国群英传》能够受到这么多玩家的支持，除了支持游戏背景的三国演义，是华人世界里最受欢迎的题材之外，游戏中壮阔、豪迈的百人战，甚至于千人战都是能够让玩家一再回味的特点。

至于《三国群英传》系列未来会不会有更大幅度的变化，个人给予肯定的答案。说不定，下一个三国群英传系列的新作品，就是以更拟真、更有震撼力的游戏引擎来呈现。

《大众软件》：*《三国群英传》中角色的脸谱都很有特色，在第3代时曾经有过一次按照玩家照片来制作游戏角色肖像的活动，这样的方式现在还在沿用吗？*

李宗翰：只要是可以让角色更生动逼真的设计方式，我们都很愿意尝试。这种方式只是其中之一，我们也期许将来会有更多的突破。我们也考虑是不是要改变一下画风，尝试一下水墨画的感觉，这些会是另一种新的挑战。



晶合人物

王炜

蓝港在线日前宣布，国内资深游戏制作人王炜正式加盟蓝港在线，出任独立董事，并担任公司研发中心首席技术顾问（CTC）。


王炜

王炜是中国最早的一批电脑游戏程序员之一，毕业于华东理工大学，早在1997年就作为骨干加盟金山游戏工作室西山居从事游戏研发，担任西山居剑侠系列游戏游戏制作人兼技术总监，参与制作了《剑侠情缘》系列以及金山首款网络游戏《剑侠情缘网络版》，其中《剑侠情缘2之月影传说》为其最得意之作。王炜在西山居内部属于元老级人物，在金山游戏研发历史上有着非常重要的地位。王炜后来创办北京游戏巅峰软件有限责任公司，研发制作了《仙侣奇缘》系列网络游戏。蓝港在线董事长兼CEO王峰表示，王炜在游戏制作、研发管理方面有着十分丰富的经验，他非常欣赏王炜十余年对游戏的执著和热爱，他的加盟对于蓝港在线进一步扩张自主游戏研发领域有着标志性意义。



晶合快评

Web游戏取代网络游戏？

■本刊记者 生铁



什么是Web游戏？就是可以直接在IE浏览器上玩的游戏。这种几乎伴随着互联网络的发展就开始出现的游戏模式，在刚刚过去的2007年开始流行起来，成为游戏创业者和投资者关注的网络游戏的新热点。猫扑网《猫游记》的成功再次带来了它的流行。

玩家为什么要玩游戏？

玩家之所以要玩游戏，就是要获得乐趣，而许多大型网络游戏，已经无法给玩家带来乐趣。以《卓越之剑》为首的韩国MMORPG曾经占据了国内网络游戏市场的半壁江山，而Gamespy等权威游戏网站调查表明，韩国网络游戏的全球市场下降明显，在中国的市场也有所缩减。另外在目前国内游戏市场上的网络游戏作品，在游戏玩法上有层出不穷的雷同，越来越单调。不外乎打怪升级捡装备这一套，这种游戏系统的无限完善，达到极致后，虽然带给玩家的成就感是无穷的，但是也有随之而来的沉重、疲惫感。玩起来没有尽头，庞大的系统，让你永远也玩不完。而且，欧美网游普遍考虑那些核心玩家，如果你要在游戏世界里面出人头地，必须要有超常的在线时间，超快的反应和过人的精力。“太耗时间”是玩家们对网络游戏普遍的评价。的确对于很多人来说，这都是很难做到的。

而在中国人渐渐熟悉了那种网络游戏虚拟角色带来的与众不同的网络交友快感后，网络游戏和QQ、MSN一样变得寻常了，这时的网络游戏发展开始向游戏本身的乐趣上靠拢——休闲网络游戏平台的复苏就是其标志。但休闲游戏也同样要占据你一定的时间，需要有一整段的时间来玩，对于上班族、学生来说，也是相当困难的。在网上打拖拉机、斗地主算是很休闲了吧？但一盘不结束，你也没办法离开。打拖拉机的时候，更是需要你一坐几十分钟，而且这些游戏都有防止退出功能，如果你在上班时间，必须切换出去或者强行退出，你的积分必然会下降，更没有人愿意和你一起玩了。

而Web游戏不同。

首先，它不需要下载客户端，打开网页就能游戏，这一点远远超越了网络游戏——简单得甚至比看DVD盘还要方便。未来网络游戏发展的目标，也是要把门槛降低到不需要下载客户端就能游戏，而Web游戏直接做到了这一点。

第二，Web游戏可以在任何时候玩。举个例子，无论你在工作、看视频、看新闻，甚至在玩网络游戏，都可以切换出来点几下，就能完成城市的建设，即使你每天只花5分钟，只要策略对头，你丝毫不会落后于别人。

第三，Web游戏具有很强的益智性。网络游戏无非打怪升级的模式，即使变换成海战、空战、星战、机器人大战也是换汤不换药。而Web游戏无需一直在线就决定了它可以有多种模式，尤其是传统的单机游戏模式，比如策略类、经营类等等。虽然在画面上尚无法与大型网络游戏相比，但是，制作者更多的精力会放在游戏的上手乐趣上。在目前，天空左岸、我要玩等网站甚至包括盛大网络都在积极进入这一领域。2008年，其实我们可以关注一下Web游戏。P

Rage
怒火战车

■北京 黑虎



竞速+射击	制作：id Software	上市日期：2008年
	发行：id Software	推荐度：★★★★☆

FPS和竞速这两种游戏类型几乎代表了男性玩家对游戏的全部追求——力量和速度。当这两种游戏类型结合到一款游戏中，再告诉你这游戏是id Software出品，而且恰巧你正是一名男性玩家的话，相信我马上会看到一个激动不已的表情。

现如今，也只有id Software这样的公司有能力开创出崭新的游戏模式了。《怒火战车》（Rage）将两种历史悠久的游戏类型结合在一起，形成了崭新的动作模式。如同好莱坞动作大片必然有追车和枪战，《怒火战车》将是一款赛车和枪战的游戏。之前你也许在某些游戏里有过类似遭遇，但那通常只会是FPS里的赛车噱头，或者是赛车游戏里的FPS噱头。在《怒火战车》里，你会看到将竞速和FPS的绝佳组合，这是两种传统游戏方式组合成的新作品。

说到《怒火战车》的名字，我们可以看到DOOM、Quake的影子。外国人喜欢给电影取这种一个词的名字，简洁、深刻，id Software似乎也有这种习惯。DOOM（意为“毁灭”）和Quake（意为“震动”）只用简单的一个字眼，传达出了整个游戏作品的精髓。Rage（意为“愤怒”）从词义上就已经表达出这款游戏不会是关于家庭伦理的，id怎么可能去讨论伦理呢？他们的全部伦理就是“火箭跳”！《怒火战车》的首席设计师Tim Willits表示，命名“Rage”有3重含义，“你在和人类文明毁灭之后的统治者作战，所以你极度仇恨国家机器。其次游戏是一款驾驶射击游戏，所以它具有公路战斗的狂热气氛。”最后他还说：“车库（Garage）这个单词里也有‘Rage’”，游戏中玩家可以自由地装配设计自己的战车。

从Quake开始，id Software的Fans就一直在追逐中求生存。和CS、“三角洲”不同，Quake、DOOM追求理想中的纯粹战斗。你可以吃血，可以吃甲，可以吃枪炮，可以吃弹药，可以吃一切……只要你技术过硬，就可以一当十，但是有一个前提，那就是一刻也不要停下来。Quake和DOOM以高强度、快节奏的激烈战斗著称。在《怒火战车》里，这种特点将得到进一步发挥。《怒火战车》大约有60%的射击内容和约40%的驾驶内容，整个故事背景建立在未来灭世后风格的世界上。在一次彗星撞击地球之后，很多文明被毁灭了，玩家在这样的世界中帮助当地的村民抵抗残暴政府的统治，同时还得面对四处横行的变异怪物。

不要担心《怒火战车》会变成一个死板的跑道上的游戏，它具有高度开放的世界元素，允许玩家探索地图上的绝大部分区域。游戏将会有20个小时左右的单人故事流程，同时在很多单人任务地图里允许多个玩家进行合作游戏，这是笔者最喜欢的游戏方式。

不管游戏本身如何，id Software这块金字招牌都令人心安。至少，《怒火战车》在图像方面的表现绝不会让人失望。游戏使用的id Tech 5引擎是id Software开发的品牌引擎系列的最新版本，id Tech从1～4分别主宰了DOOM、Quake1～2、Quake3和DOOM3的游戏世界。本次使用最新的id Tech 5引擎来装配《怒火战车》，可以看出id Software对这款游戏的重视。它很可能是继DOOM和Quake之后的又一个id品牌系列游戏，到时，我们可能会看到更高难度的漂移+火箭跳。





Devil May Cry 4
《鬼泣4》追踪消息

■ 云南 背心



动作	制作：Capcom	上市日期：2008年第一季度
	发行：Capcom	推荐度：★★★★☆

《鬼泣4》（以下简称DMC4）的PS3和Xbox 360版目前已经制作完成，在你看到该文时，它们已经发售，而PC版将在第一季度末推出。笔者从国外游戏网站的内部试玩报告中摘取了一些有价值的游戏流程信息，供对DMC4期盼已久的玩家提前欣赏这款极品动作游戏的风采。

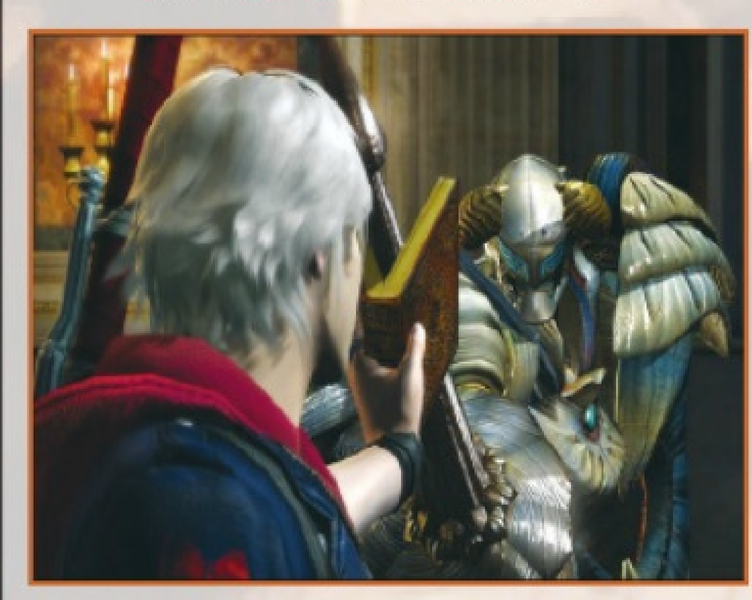
序章

片头动画中，新登场主角尼禄在一片恶魔的围攻中疾跑，无暇顾及这些供自己耍帅的素材。镜头一转，圣剑教团的骑士们正在教堂中进行礼拜活动。教团首席歌姬，同时也是尼禄的情人凯琳正在带领骑士们歌颂恶魔战士斯巴达，一切看似和平而安祥。当教团领袖森克塔斯出现时，教堂顶部玻璃忽然爆裂，DMC前3作中的恶魔猎手但丁以蝙蝠侠式的方式从天而降，只用一招就刺中了森克塔斯的面部，圣骑士们陷入混乱。尼禄及时赶到，这时游戏转入实时操作，玩家将控制尼禄，来和老一代恶魔猎手对决。

场景依然沿袭了初代的哥特式风格



这就是传说中的牛头人么？



用书本来防御敌人的动作确实够帅

一开始就面临Boss战，这在DMC中是第一次。这次战斗的时间并不长，玩家将主要熟悉尼禄有别于但丁的基本行动技能，如三段跳、左右回避和前冲等。在给予但丁足够的伤害后，游戏又转入过场动画，教团二号当家克雷多带领一群圣骑士前来增援，此时的但丁早已消失得无影无踪。森克塔斯已经奄奄一息，克雷多要求尼禄前往福尔图纳堡（教团总部），继续追击但丁。

序章结束，出现了DMC系列标志性的升级界面。DMC4的升级系统和前作相比并没有太多变化，在已完成关卡中获得的红球用来购买各种道具。而新技能的购买不是直接通过红球来完成的，根据玩家在关卡中的表现（关底评价、连击评价两项数据），尼禄会获得一定数量的“荣耀之魂”，用来为他的3件武器——恶魔之手、湛蓝玫瑰（左轮）、绯红皇后（大剑）进行升级或者购买新招式。

第二关

游戏的第二关在数次游戏展会上已经演示过多遍。尼禄在城市街道和一个码头中同恶魔战斗，关底最后出现了巨大的炎魔巴瑞尔，这场战斗将为我们展示恶魔手臂的功能和实战威力。恶魔之手的抓投技巧非常实用，可以将中远距离的敌人直接抓到跟前，然后实施“虐待”。抓投更适合在面对一群行动缓慢的敌人时，在远距离抓取其中的一个回来尽情殴打，再快速抓取下一个倒霉蛋，如此循环，以获得极高的连击数。在面对巨大的Boss时，虽然恶魔之手无法把这些大家伙当杂兵丢来丢去，但可以和Boss的某一部位实施互动，来回避Boss的大范围攻击。相信这个设计参考了《战神》系列的Boss战打法。



第三关

第三关发生在福尔图纳堡外围的一座雪山上。关卡开头，尼禄就遭遇了两头行动敏捷的雪狼的攻击。这两个怪物，显然是对DMC中人气Boss“影狼”的效仿。根据试玩文字叙述，在同雪狼的遭遇战中，尼禄得到了教团女骑士格洛丽亚的援助，但目前并不清楚这是召唤而来的同伴，还是根据剧情需要登场的伙伴。不过早先有资料显示，教团的歌姬凯琳将作为一个支援型的角色，在关键时刻帮助尼禄。

在解决雪狼之后，尼禄只身进入福尔图纳堡。城堡也沿袭了初代的设计，包括大厅、回廊、楼梯的设计，都是典型的哥特风格。之后，玩家将遇到DMC4中第一个谜题——穿越一个天花板和地面遍布尖刺的拷问室。这一谜题在DMC初代中也曾出现过，当时的但丁可以变身魔人后用恶魔飞翔技能来通过这一类似的场景，并且就算落地也仅仅只会扣除一部分HP。而在DMC4中的“尖刺谜题”中，尖刺并不是一体的，而是按照一定的顺序延长。尼禄只能通过恶魔之手将自己在几个悬挂点之间快速转移，稍有延迟都会导致游戏结束。

第三关中同样透露了新作的两个改进。首先是解谜元素的加强。和初代相比，DMC2和DMC3在节奏控制上存在一定的问题，战斗流程过多。而在DMC4中，解谜被提到了一个相对较高的位置，甚至有专门为玩家的探索而设立的小关卡。另一个改变就是技能习得方式。除了购买以外，一些技能是在固定流程中获得的。如在第三关末尾，玩家将和“有翼骑士”——一种装备有厚重盔甲、大盾和长矛的魔界怪物战斗，它们对物理打击免疫，只有绕到其身后使用恶魔之手进行抓投才能对其进行伤害。在消灭这些重装怪物后，可以获得新技能“螺旋刀锋”。它可以在尼禄周围形成一个旋转的红色魔法剑阵，升级后，可以进行蓄力攻击，用于在混战中大范围杀伤敌人。

接下来的第五关体现出了DMC4对探索元素的重视。这是一个没有敌人的“空镜头”式关卡，最后尼禄发现了道具“飞翔之符”，装备后尼禄可以通过蓄力方式跳到一个更高的位置。通过这件道具，尼禄“飞”上了入口处城堡大厅上方的吊灯，并通过恶魔之手荡到一处隐秘出口，进入下一个关卡。熟悉DMC的玩家，同样可以看到这部分流程也是对初代的致敬。



尼禄与“有翼骑士”之间的战斗



但丁的“六脉神剑”



次世代的DMC4，是否能在华丽外表下，回归初代的风格？

但丁的回归

在最初公布的资料中，我们知道DMC4中将使用双主角的叙事手法，由于保密协议的关系，笔者编译自某国外网站编辑的试玩报告中，并没有涉及到但丁血洗福尔图纳堡、与圣剑教团敌对的动机，也没有揭示尼禄和但丁之间的关系。但在正式版游戏的13关中，会有但丁的回归。届时玩家将可以操作这一人气角色，与恶魔决一死战；同时，但丁的两位红颜知己——雷蒂和崔西也会前来助阵。但丁流程的游戏系统将彻底回归DMC3，包括大受好评的职业系统——剑圣、魔术师、枪神和皇家护卫4套不同风格的招式，都可在次世代的DMC4中重新体验。最令人激动的是，现在的职业系统并非在关卡开始确认后就不能更改，而是可以在战斗中随时切换，再加上保留下来的武器实时切换系统，各种连击招式组合将变得更为复杂。

但丁除保留了过往的“行头”外，还加入了2种新武器：路西法之剑，这是一种根据但丁意念进行攻击的飞行巨剑，可发挥出和恶魔之手同样的作用；另一种武器类似于初代中的火拳套，但具体使用方法目前还没有任何资料。



由于故事发生在一代之后、二代之前，但丁的容貌明显苍老了许多

Rougue Warrior
侠盗勇士

■北京 闻泰

第一人称射击	制作：Zombie Studios	上市日期：2008年
	发行：Bethesda Softworks	推荐度：★★★★

本作由Dick Marcinko的畅销书改编而成，他本人曾在美国海军海豹突击队服役多年，因此游戏中的许多动作、设定都是有真实依据的。虽然对于一名糙汉写书很多人不以为然，但“海豹突击队”的名号足以打消这些人的顾虑。游戏早在2005年11月就开始了研发工作，由开发《上古卷轴Ⅳ》的Bethesda Softworks公司与Zombie Studios制作组联手合作，并曾于2007年的秋天公布了一段DEMO演示。

游戏的主人公——光头Dick Marcinko本来是个游走街头的无业者，每天喝得酩酊大醉的他，竟然在一次特殊的境遇之下混入了美国海军海豹突击队，成为第6小队中一名执行特殊任务的军人。玩家将在游戏中扮演这个曾是不羁浪子的光头壮汉，潜入他国进行一系列的反恐行动。

游戏伊始，玩家就会注意到，在画面中完全没有传统游戏界面的固化成分，玩家的视角是可以根据场景以及任务的需要在第一和第三人称视角之间进行自由切换的。似乎制作组一心想破除FPS游戏的传统，除了在界面上的变化外，Zombie Studios的工作人员们决定让玩家真正来主宰游戏——为团队开发一个自由的战场，玩家可以运用任何自己想要的攻击模式对敌人予以致命打击。在DEMO中，制作人员演示了如何使用一个按键来向队友发布指令，从侧翼有计划有策略地包抄敌人。游戏的AI制作水准相当高，你的队员会非常谨慎地前进，并且会利用场景中出现的各种掩体，而不是有勇无谋地引发敌人机关枪的关注。敌人的AI设定也并不弱智，任何异常情况都会引起他们的高度警觉。你不妨像《盟军敢死队》里扔香烟引出哨兵那样，也采取一些小计谋，设置陷阱引诱敌人上钩，从而隐秘地通过关卡。

游戏使用了“虚幻”引擎和流媒体技术，创造出了巨大真实的场景。从目前已经公布的画面来看，虽然是2年前开始制作的游戏，但其视觉效果如今看来仍旧显得十分华丽逼真。游戏中的场景包括潜艇船坞、拆船厂、劳改营等，随着战斗的深入，战事会越来越激烈和频繁，而Dick Marcinko小队的主要目的是摧毁敌国的核武器工厂。本作并非是严格的基于任务的游戏，在战斗中也会遇到要求你来寻找武器或是弹药的事情。由于关卡十分庞杂，所以制作组非常贴心地让玩家可以随时随地进行存档。从DEMO演示中可以看出，游戏中的载具虽然可以通过枪击等手段来进行破坏，但似乎是无法直接进行操作的。这一点不知在今后的正式版中会否得到改进。



此外，本作中的多人游戏设定部分也十分精彩新颖。每次对战开始时，参与战斗的两支团队可以从系统提供的3张地图中选择自己喜欢的部分，然后游戏系统会随机抽取一部分从地图中去掉。这样只有玩家进入游戏后才能了解自己和对方所选出的地图，进而制定自己的游戏策略。制作小组的这一设定应该是为了防止玩家长时间使用同一张地图进行练习的情况发生，既避免了游戏的单调性，也避免了不平衡性。多人游戏部分共有10种不同的类型，支持最多24名玩家进行对抗。

虽然发行商早先宣称游戏会在2007年的秋天与玩家见面，但时至今日，不知是为了进一步完善游戏还是其他原因，《侠盗勇士》依然挂在未上市游戏的列表里，甚至发行商也未能给出一个大致的上市日期。看来，我们与这位“勇士”携手战斗的日子还要等上一段时间了。P



虫虫杀机

■江苏 老文
推荐度：★★★☆

动作冒险	英文：Insecticide	上市日期：2008年3月
	制作：Gamecock Media Group	发行：Crackpot Ent.

人类同与自己同样大小的昆虫战斗，这种情况只发生在《别惹蚂蚁》这样的卡通片中，且主人公一般都是被施了魔法而缩小，变成了和蚂蚁差不多大的生物。而在《虫虫杀机》中，人类并没有变小。数万年之后的未来，昆虫进化成了高等生物，它们统治了地球，人类则沦为可笑的灵长类“怪物”，和昆虫共享地表世界。游戏的主角，一个名叫Chrys的小女孩可谓人小鬼大，身为一名侦探，与自己的拍档Roachy卷入了一起谋杀案的调查中。而这幕后隐藏的阴谋，是昆虫统治者不愿示人的。整个案情的水落石出，也将关系到整个幸存人类群体的安危。

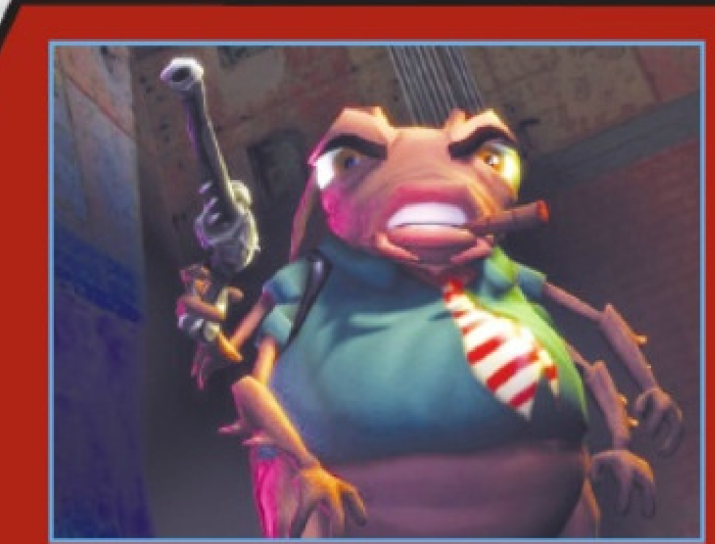
人小鬼大的主角

好大的一只苍蝇

由于这种独特的世界观，《虫虫杀机》的游戏方式也非常有趣。Chrys并不是使用传统的枪械，而是将各种各样的杀虫剂作为自己的武器，来和各种穷凶极恶的怪虫战斗。根据DS版的宣传资料，游戏将作为一个以恶搞、幽默手法，来为各个年龄层次的玩家进行杀虫剂知识普及的作品。因此各种现实中存在的杀虫剂，其适用范围和使用方法也会成为游戏方式的一个重要组成部分。杀虫剂喷射的时间和场景大小的互动关系将非常有趣，如果在狭窄场景下使用大威力喷剂，则会危害到主角的安全。

各种灭虫器械，也会作为主角的武器，如粘蝇纸、大号电蚊香拍、灭蚊灯等。此外，尽管游戏中的昆虫已经进化为高等动物，但它们依然保留了原始祖先的一些生活信息，如喜光、对某一味道敏感，因此玩家也可以就此开展有针对性的战术。

除了杀虫以外，玩家还将参与拷问囚犯、救援人质以及和昆虫绑匪谈判等富有创意的任务。纯粹卡通风格的冒险，将在这款妙趣横生的游戏中再度复活。P



蜜蜂老大

暴力橄榄球

■天津 防柄
推荐度：★★★☆

体育	英文：Blood Bowl	上市日期：2008年第四季度
	制作：Cyanide	发行：Focus Home Interactive



游戏使用了标准的美式橄榄球规则

绿色的半兽人、留着长胡子的矮人、长耳的精灵……在WoW如此火爆的今天，一看到这些词汇，人们似乎不会联想到其他游戏。而由Cyanide制作的这款游戏中，WoW中的各类种族居然齐聚一堂，玩起了橄榄球运动。《暴力橄榄球》就是一款完全按照美式橄榄球规则，使用奇幻题材种族、人物设计的体育类游戏。游戏中玩家将有机会使用精灵、洞穴人、人类、矮人、蜥蜴和半兽人六大种族的橄榄球队，以“文明”一点的方式，来获取对世界的统治权。游戏的基本规则，只要熟悉橄榄球运动的玩家就可以想像得出是什么样子，但具体玩法，各种族执行起来则千差万别。比如兽人主要靠蛮力来冲锋陷阵，而蜥蜴族的队员则能够在对方人堆的层层堵截中，从缝隙中突出重围。各种族还可以携带专门的道具进场，如矮人可以制作烟雾弹来迷惑对手，精灵可以用隐身术和减速魔法，擅长工具的人类可以在场地上布置机关。游戏中有不少对《魔戒》和《魔兽争霸》系列致敬的痕迹，每支球队的明星球员，都来自于这两部作品，如“半兽人之队”的四分卫就是魔兽王子“斯佬”（不过考虑到版权原因，并没有使用实名拼法）。除了友谊赛以外，游戏中还可以进行赛季和与NBA类似的王朝模式，这样玩家就可以组建一支由各种族王牌队员参加的“梦之队”。P



人仰马翻

类型：大型多人在线
制作：Neowiz
发行：九京时代
系统配置要求：
CPU：P4 2.4GHz以上
显卡：128MB显存以上，支持DX9.0C
内存：1GB以上
硬盘：3GB以上

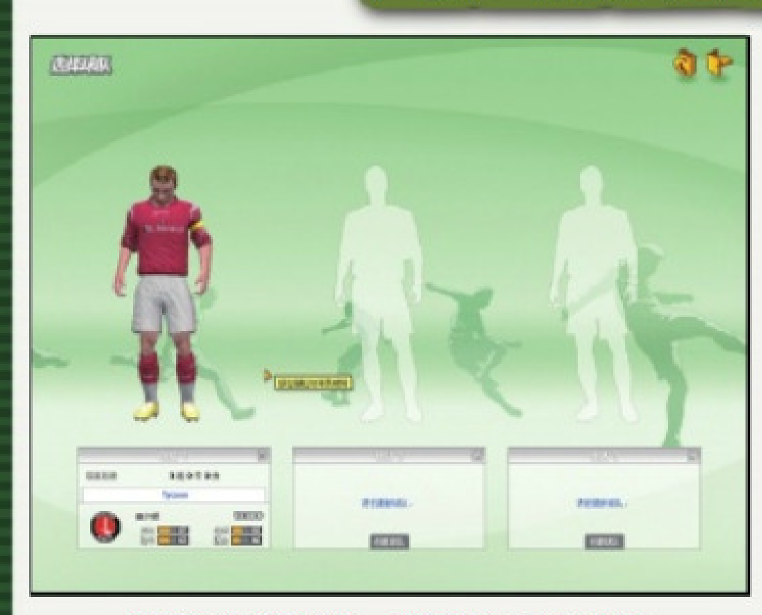
不只是对战
——FIFA Online 2国服体验

■晶合实验室 Juan



从很久以前你是否就有过这样的梦想——有一款足球游戏，不仅有WE系列的可玩性，还有FIFA系列的图像水准，并且可以如浩方那样提供流畅的网络对战平台，让你和千里之外的朋友没事就能来上一局。从两年前开始，韩国人就开始琢磨这件事的可行性；现在，他们在FIFA Online里部分地实现了上述功能。我不知道当初开发公司Neowiz为何没去和Konami谈合作，也许日本人对网游不屑一顾，但不管怎么说，他们和EA Sports的结合看起来也不坏。新年伊始，九京时代启动了续作FIFA Online 2的封测，国内玩家也总算有机会去体会一下“美韩结晶”的别样感觉了。

创建你的球队


建立或者说选一支球队开始游戏


游戏的各个功能区都排列在屏幕的右上角，很容易进入各个管理界面

FIFA Online系列在笔者看来是很讨巧的：比赛部分完全采用FIFA系列单机版的物理引擎，只有和网络游戏相关的游戏架构设计出自Neowiz之手。目前最新的FIFA Online 2使用的就是FIFA 07的物理引擎，只需把EA Canada一年前的开发成果拿来“发挥余热”就可以了。而作为开发的授权方，EA Sports本身在北美地区组织了各种形式的FIFA比赛，但这些比赛完全不会在FIFA Online 2中有所反映。你看到的FIFA Online 2是一个略带韩国休闲体育游戏口味的FIFA网络版，但又不那么休闲。我的意思是，如果你以为FIFA Online 2就像是另一个《街头篮球》，那么你就大错特错了。

进入游戏，首先是一个创建球队的界面。这就像是在MMORPG中创建角色一样，不同的是你建立的不是一个新角色，而是要在众多得到国际足联授权的国家联赛中选择一支球队作为你的主队（也就是说，你不能自定义一支自己的球队）。在目前的测试中，你开始只能创建一支球队。创建之后，它就是你在今后需要着力经营的球队。你可以用它参加所在国的联赛，用它进行网络对战，并且通过转会、升级等操作提升这支队伍的实力。刚开始游戏时，系统会提示你首先完成新手教程，建议你耐心地一步步完成。因为这些看起来很简单的学习和训练结束后，系统会奖励你一定的“球队点数”。当你要选择一支球队当作“主队”时，你会发现每支队伍都对应了一定的球队点数。而新手教程送给你的初始点数累积起来，足够你在五大联赛里挑一支不错的球队开始发展。如果跳过了新手教程，那么也许只能选一支你未必喜欢的意乙或英冠球队进入游戏了。

让你的球队升级

参加各种比赛可以让你的球队和球员升级，无论是WE系列中的大师联赛还是FIFA系列的足球经理模式中都有类似的设计。但现在，你有了更多提升球队的选择。

联赛是最基本的游戏方式。当你选择了一支英超球队进入游戏，日常面临的比赛就是一个赛季的英超联赛。联赛模式实际上相当于一个FIFA单机版，因为你在联赛中的19个对手完全由电脑控制，你还可以自由安排联赛的比赛时间。高兴的话，一个晚上就能打完一个赛季。虽然这是一个基本上和网络绝缘的模式，但它可以为你提供一个快速发展的途径：每次比赛结束后，你可以得到球队、球员的经验值，进而缓慢提升他们的等级；你可以得到系统奖励的游戏金币，在球员续约、转会谈判等方面大有用处；你还可以通过比赛得到“球星点数”，作为你进行网络对战的根本。如果点数足够多，可以让你在网络对战时抛弃手里尚未发展成型的弱旅，选支AC米兰那样的豪门球队吓唬对手；如果你的点数不足（网战时连败），甚至连你的初始球队都无法使用，你必须通过联赛重新累积球星点数。


比赛基本上和FIFA 07没什么区别

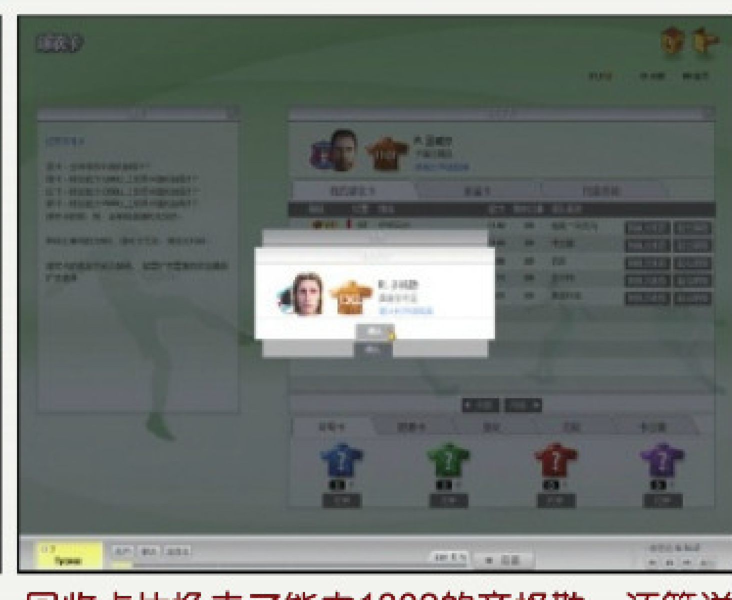
建一个房间，你就可以和网络上的朋友切磋了

联赛的另外一个重要作用是向你开放转会市场。每轮联赛结束后，转会市场上会随机出现一些能力不等的球员。每名球员都有一个综合能力数值，你可以轻易地判断这名球员的能力，进而决定是否与他签约。这些可转会球员的数据库来自所在联赛，如果你身处英冠，就无法得到英超球队的球星们。球员的转会费随行就市，你可以用一两个金币的费用签下一名能力不错的英冠球员，但在英超可就没那么便宜了。由于球员可以升级，所以你面临两个选择：慢慢提升默认球员的能力，或买进你喜欢的球星来清洗掉原来的阵容。不管怎样，经过几十场球赛，虽然不同玩家手里的球队可能还叫AC米兰，但也只有这个名声而已。

“倒卖”球员，其乐无穷

在每场比赛后，你可以得到3个严密包裹的“礼物”，每个包裹里都隐藏着一张“球星卡”。球星卡和一些游戏里可供收集的卡片一样，得到某个球星的卡片就相当于得到了他本人。你可以将这位强者直接转换成球员为你上阵，也可以把它放到转会市场上进行拍卖。一般来说，每次出现的3张卡片里总有一个强者和两个“垃圾”。验人品的是，你每场只能点开其中一个“礼物”，就像抽奖一样，能否直接得到有实力的球员全凭运气。也许你像我一样手气不佳，几十场比赛下来，攒了一堆综合能力在1000以下的三无球员。这时可以到“球星卡”功能界面找到“回收”按钮，选够10张球星卡点击“回收”，就能重新得到一张新卡。一般来说，这10张卡片“炼化”出来的就是一位强者了。


这些“垃圾”卡片可以回收再利用，重新得到一次“抽奖”的机会


.回收卡片换来了能力1302的齐格勒，还算说得过去

关于球星卡的功能，在“球星卡”主界面上有很详细的介绍。你可以有机会去玩蓝卡、红卡等不同等级的球星卡，也可以在适当条件下“强化”球星卡。总之，这是一个有趣的功能，相信会随着球星卡交易的繁荣为你带来很多比赛之外的惊喜。不过在目前的封测阶段，球星卡交易界面中往往空空如也。也许大家还在充实球队，能够得到的球星就自己用了。但如果你手头吃紧，卖掉两张球星卡，或者能让你大大捞上一笔。

关于网络对战部分

.联赛共有19个难度等级，随着球队的升级而提升比赛难度；网络对战则有连胜奖励，5连胜可额外得到2金币


几场比赛下来，很多球员都升级了

我们再来说说网络对战部分的感受。说实话，网络对战考验的不仅是服务器的质量。WE系列虽然早就开放了官方战网，但来自世界各地的玩家在其上面对战还是有很多问题。FIFA Online 2的对战仅从此次测试来看，也并非完美。当我在午夜左右上线时，整个测试服中的玩家数量并不是很多，但进入一场对战后，你会发现游戏的流畅度并不稳定。有时会出现持续不断的Lag，有时流畅的游戏会卡在一个画面上数秒钟然后又回到正常。前者的Lag看起来是对战某一方连接服务器不够顺畅导致的，但后者也许和玩家无关。在迎来更大规模测试之前，如何改进对战的流畅度是个紧要问题。

在封测中，游戏的道具商城并没有开放。目前唯一开放的道具是用来增加球星卡储存量的。100金币一个的收藏夹在资金的原始积累阶段还是显得太昂贵了。其他的功能性道具包括医药箱、能量饮料等。前者可以治疗一名受伤的球员，后者能够恢复连续征战球员的体力（但你必须在赛前就喝掉它）。总体来说，对于许多玩家关心的道具收费问题，目前看来并不会显著地破坏游戏平衡。至少对我来说，一支每个人的体力都接近“空管”的球队，并没有明显影响其战斗力。当然，从道具商城的预设来看，游戏还是投韩国玩家所好，设计了很多身体各个部位的饰品。这些道具都没有开放，是否会附加能力效果也没确切的消息。

这里我很想提一下文明比赛的问题。我在测试中遇到的大多数玩家都是很友善的，但有一次我碰到一位老兄，他不厌其烦地在比赛间隙通过聊天窗口向我发送挑衅的话，试图激怒我，真是令人哭笑不得。我想，我们每个人都应该把对手想象成就坐在你身边的朋友。进了球最好把“回放”按掉，免得让人家等得不耐烦，将心比心嘛！



这个灵异的Bug很致命——你根本看不出对手的点球可能踢哪边


你将要进行的这场对战是否流畅，从读盘的速度上往往可见端倪

最后，关于游戏的比赛部分我并不想多谈。我只能说，对这款明显向WE系列靠拢的游戏来说，任何流派的玩家都能较快地适应其手感。在几天的试玩中，我碰到了许多只玩WE系列的玩家前来体验。我想对于他们来说，的确缺少一个让他们能这样切磋交流的更有趣更方便的平台。当然，对于雄心勃勃的九京时代来讲，这无疑是个好消息。


你可以添加好友并且和你的朋友私聊，但总的来说，游戏的社区气氛并不浓郁

New Release 上市游戏热报

■ 晶合实验室 敬德

前言：本期首推《轩辕剑外传——汉之云》（繁体版），并且建议“轩辕”Fans等到简体版上市时再收藏一套。《汉之云》的系统改进和制作之精良有目共睹。

虚空魔城
Fantasy Wars

即时战略
推荐度：80

游戏没有节奏较慢的英雄冒险寻宝、募兵与建设城池的部分，而是根据剧情导向直接进行战斗。游戏中不只是英雄，9类军种、70种单位都有经验值与升级的设定。因此，如何培养一支核心的精英部队是玩家需要考虑的第一要点。



制作：Ino-Co
发行：Atari
上市日期：2008年1月8日

魔怪卡丁车
Cocoto Kart Racer

竞速
推荐度：75

本作和《马里奥赛车ds》有着许多雷同之处。想了解欧美风格道具赛车游戏的玩家可以尝试一下。

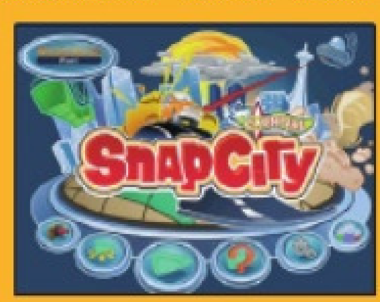


制作：BigBen Interactive
发行：Midas Interactive Entertainment
上市日期：2007年12月24日

模拟人生——嘉年华之城市公寓
The Sims: Carnival SnapCity

模拟
推荐度：80

游戏提供两种有趣的模式。你可以选择担任市长，达成“剧情模式”中25座城市的建设，或者在无结局的“创意模式”中打造你想象中的完美城市。



制作：EA
发行：美国艺电
上市日期：2008年1月7日

轩辕剑外传——汉之云（繁体版）

推荐

角色扮演
推荐度：85

率先发行的繁体版，让所有“轩辕”Fans眼前一亮。气势磅礴的舞台背景、性格各异的人物设定以及华丽的战斗效果都令其不辱“经典”二字。

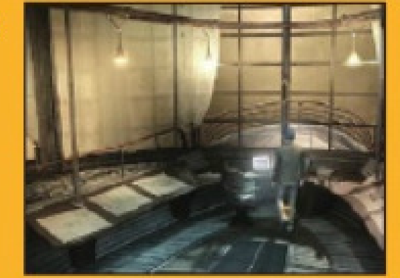


制作：大宇
发行：大宇
上市日期：2008年1月5日

沉没之岛
Benoit Sokal Sinking Island

冒险
推荐度：80

在《沉没之岛》里，主角来到Sagorah的一个热带岛屿上，这里是虚荣的亿万富翁Walter Jones的家。不久之后，Jones离奇被杀，而小岛开始慢慢下沉。Jack必须在小岛沉入大海之前在10个嫌疑犯里找出真正的凶手。



制作：White Bird Productions
发行：Micro Application
上市日期：2007年12月26日

好莱坞芭比
My Scene Goes,Hollywood

模拟
推荐度：75

玩家要做的是如何制作一部不同风格的芭比娃娃电影。参加游戏制作的包括芭比系列的多款角色，你要帮她们设计服装、场景、台词和脚本。最后，你的Scene Girls将会出演你的作品。

制作：VU Games
发行：VU Games
上市日期：2008年1月8日

太空战将——无畏舰长
Spaceforce: Captains

策略
推荐度：80

本作包含了许多不同的游戏方式，包括收集资源、角色扮演以及策略。游戏的基本要素包含了发展出一座太空基地（太空建筑物能够生产资源、建造军队统帅以及舰队）并且由指挥官带领舰队群，在多种科技的帮助下征服太空。



制作：PROVOX Games
发行：JoWood Productions
上市日期：2007年12月21日

信仰与背叛
Belief and Betrayal

冒险解谜
推荐度：80

本作是一款以教堂为主要场景、揭示幕后元凶为主题的侦破类游戏。采用的是传统的第三人称点击方式，画面采用2.5D风格。游戏中还加入了大量的电影片断。



制作：Artematica Entertainment
发行：Digital Tainment Pool
上市日期：2007年12月20日

怪物卡车
Monster Jam

竞速
推荐度：80

游戏中，玩家将开着大脚卡车进行一场无差别大狂飙。游戏的画面十分精致，娱乐性与竞技性并重，并且配以金属风格的音乐。



制作：Activision
发行：Activision
上市日期：2007年12月20日

安琪拉之歌
Aquaria

冒险
推荐度：75

这是一款手工绘制的2D冒险游戏，整体场景给人以梦幻之感，主角造型十分可爱。以海底奇幻世界为背景，配以飘逸的音乐，是一款唯美风格的作品。



制作：Bit Blot
发行：Bit Blot
上市日期：2007年12月20日

丁亥遗珠录
——2007年可能被你错过的好游戏

■ 贵州 yago

丁亥年去，又迎新岁。对于已成为历史的2007年，玩家还记得的名字可能只有《命令与征服3——泰伯利亚战争》《孤岛危机》《使命召唤4》等大牌明星，此类主流产品通常以大手笔的市场宣传手段把自己强推到每一位玩家眼前，它们也能毫不费力地赢得多数消费者追捧。这些巨作发出的耀眼光芒照亮了2007年的整个天空，也掩盖了无数繁星的闪烁微光。沦落为陪衬的群星当中虽有大量粗制滥造的劣品，但也不乏令人惊叹的异宝，它们或因宣传力度过弱，或因目标市场狭窄而被淹没于灿烂星光中，普通玩家若非机缘巧合很难发现这些半埋在沙砾中的珍珠。它们不一定需要8800GT显卡才能流畅运行，也不一定都有华丽的CG动画，但是这些游戏总能给玩家带来意想不到的乐趣，以安装容量和画面档次来衡量娱乐性的标准对它们来说毫无意义，如果你已经厌倦了与外星人的无休止战斗，或者不想继续混迹于长枪短炮的反恐战争，那么不妨来看看这些可能会被你错过的2007年佳品。

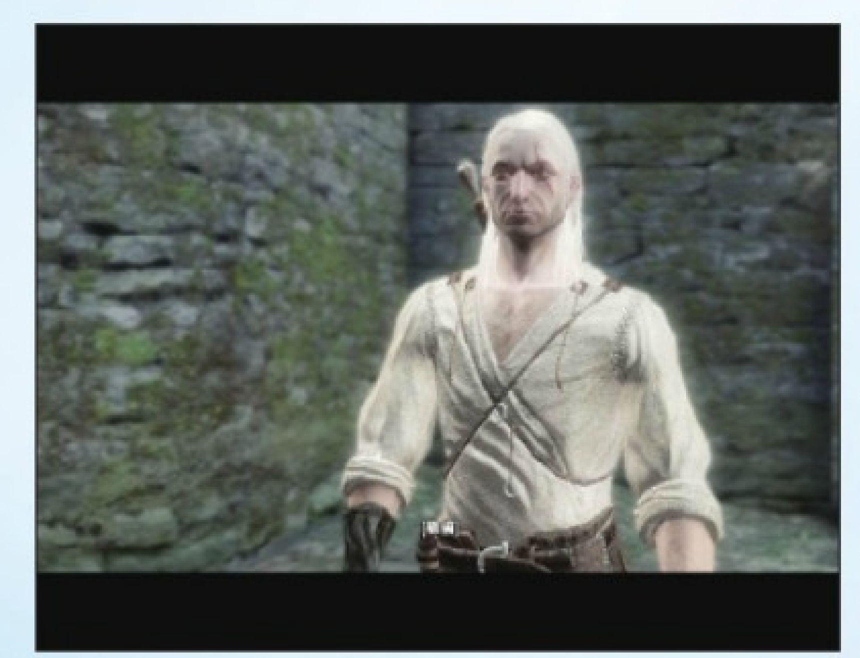
不一样的巫师——《巫师》
（The Witcher）

波兰有位奇幻文学作家Andrzej Sapkowski，他的奇幻小说最大特点是善恶界限难以区分，没有绝对的好人与坏人。这对于那些热衷于把世界以黑白划分的人们来说显然是无法接受的，但波兰游戏商CD Projekt公司却独具慧眼看中了Andrzej Sapkowski的小说《最终愿望》，这就是动作RPG《巫师》诞生的背景。


独特的连招战斗模式

《巫师》是一款相当另类的动作RPG，首先，这个名字可能会让玩家联想起仙风道骨的甘道夫老先生，至少也是身残志坚的雷斯林之类，不过事实证明波兰朋友们的巫师显然和欧美奇幻风格的巫师完全是两种不同的概念，因为游戏中的巫师几乎就是我们所熟悉的狩魔猎人翻版。主人公杰洛特（Geralt）是个千年不死的忧郁酷男，他拥有“巫师”们必修的多项技能：精湛的剑术、鹰隼一般的视力、出神入化的炼金术，以及天下无敌的泡妞术（D&D巫师全体昏厥！）。其次，《巫师》的战斗风格非常特殊，玩家操纵主角靠近敌人时自动锁定目标，开打后需要格外讲究挥动武器的节拍，虽然也是点击鼠标左键攻击敌人，但起招续招都需要点得恰到好处，不能快也不能慢，不能多也不能少，否则就会中断连招让敌人抢占先手。习惯了《暗黑破坏神》那种狂点鼠标发出暴风骤雨般攻击的玩家，短时间内很难适应这种严格讲求一板一眼的攻击模式，不过一旦熟悉上手后，主角的格斗动作就会有如行云流水般顺畅。战斗中对付不同类型的敌人还需在强力、敏捷和群扫3种攻击模式之间切换，要不根本就无法命中对方，此外还要根据对方属性将手上兵器切换为钢剑或银剑，前者主要用来对付普通敌人，后者当然是除妖斩魔必不可少的利器。《巫师》的最大亮点在于它改变了以往动作RPG中狂砍乱剁的传统战斗方式，玩家必须全神贯注应对每一场战斗中的每一位敌人。

除了战斗模式上的创新，这款游戏在其他方面的综合实力也不弱。首先开


主人公杰洛特


风格独特的菜单界面



游戏壁纸

篇动画就给人留下了深刻印象，沉睡中醒来的杰洛特与陵墓中出现的魔兽大战，最后又无奈地返回棺中继续沉睡。这段动画在精致程度上肯定无法与那些只求轰动场面的CG电影相媲美，但它却是2007年中为数不多的能以电影水准表现手法将故事背景交代得既清楚又不乏悬念的游戏动画。《巫师》采用的是Bioware《无冬之夜》一代的Aurora引擎，但这套引擎到CD Projekt手中后有了翻天覆地的变化，增大的人物模型、阴暗抑郁的画风与抽象色彩浓厚的菜单与《无冬之夜》完全是两码事，只有在某些微小的细节上你才会有那么一点点似曾相识的感觉。本作的炼金系统更是颠覆了RPG中丹药在手天下无敌的恶俗，游戏里以炼金术配制的药剂大多有副作用，即使是加血药剂也含有毒素，喝猛了甚至不用敌人动手主角就会完蛋，所以玩家只能依靠娴熟的剑技求生。《巫师》的剧情也完美秉承了Andrzej Sapkowski小说真髓，看上去慈眉善目的牧师骨子里竟是个变态色魔，貌似万恶不赦的女巫却也有自己的一份苦衷，游戏剧情变化往往出人意料。这种成人世界独有的复杂决定了本作并不适合未成年玩家，但总的来说它还是一款非常出色的RPG，除了配置要求偏高外几乎找不出什么可以诟病的地方。

二战装甲教材——《战场》

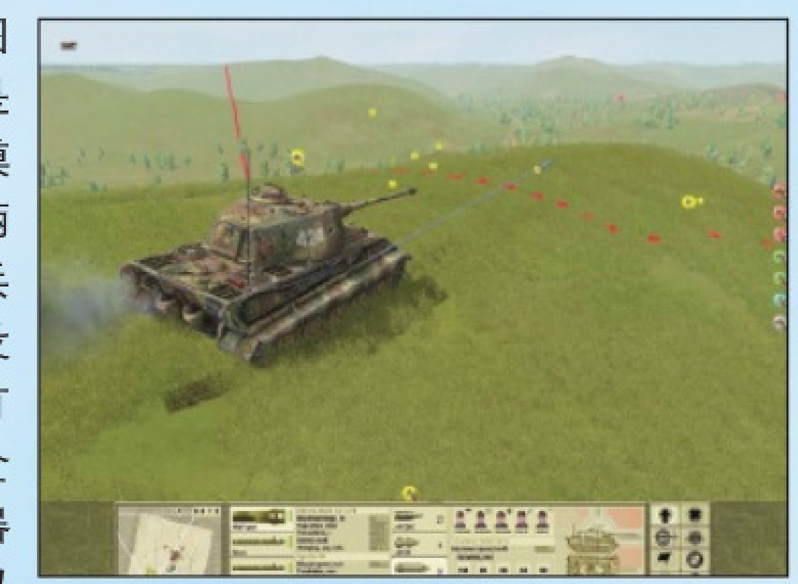
(Theatre of War)

二战战术RTS的硝烟弥漫中，《闪电战》和《突袭》两大支柱已日趋衰落，《英雄连》《战争之雾》等后起之秀风头正劲。这类游戏通常以详尽逼真的二战兵器设定而著称，但2007年5月悄无声息冒出的一款游戏却把前面这些名作全盖了下去，这就是1C公司开发的《战场》。这款游戏拥有令人震惊的庞大参数，所有车辆主副武器均列出具体型号、射程、射速、填弹时间、弹药量、最小射角、不同距离上的穿透能力，坦克主炮拥有多种不同类型的弹药，除高爆弹和穿甲弹外还有破甲弹、被帽穿甲弹、钨芯穿甲弹等相当专业的弹种。另外还有车辆乘员头像列表，可看到每位乘员的职责和生命值。玩家还能清楚看到车辆的最大时速，车体的前、侧、后、顶、底部护甲值，如果是坦克还有炮塔的前、侧、后、顶、火炮护盾等5项护甲值。不光车辆，甚至每名步兵也有相似的武器弹药型号、火力强度、军衔、士气、领导、驾驶、操炮、侦察、枪法、智力等繁多参数。以上这些仅仅是显示出来的参数，其实游戏中还有更多隐藏属性，例如坦克炮塔的旋转速度，这些参数与二战中的真实情况基本相符，可以说没有任何一款游戏里的坦克车辆能像本作这样充满了从数据到外形的真实感。

复杂的操作界面

几乎汇集了所有二战名坦

《战场》的制作者们搞这么大阵势就是为了表现真实的装甲战斗。游戏里也有诺曼底与斯大林格勒场景的战斗，不过战场地图都不大，只能说是局部区域的小规模战斗，通常三四辆坦克加几十名步兵就是全部家当，没有资源采集也没有后勤维修，一切全看玩家对各种武器车辆的熟悉程度以及战术指挥水平。这样的情形正是二战装甲迷们梦寐以求的画面：操纵一辆虎王式坦克，借着树林和地形的掩护把88毫米钨芯穿甲弹打入敌方T34坦克的侧翼钢板。但在双方主力坦克的对决之前，玩家还必须仔细侦察战场上的每一片区域，否则你的装甲宝贝就会陷入敌人的反坦克火力陷阱中，或者你的步兵在穿过田野时遭到隐藏的敌机枪火力点扫射。游戏中玩家连续击中敌坦克数发炮弹后，对方乘员可能会打开舱盖仓皇逃命。如果命令步兵向敌装甲车发动自杀冲锋，可怜的小兵遭到车载机枪火力压制后可能会因为斗志崩溃而逃跑。敌人也懂得利用包抄战术迂回到己方坦克侧翼发动突袭，混战中对方的炮手非常清楚应该射击什么部位以便迅速将己方坦


虎王抢占制高点



隐藏在树林中

克拷瘫，因此玩家对坦克的微操也至关重要，战前寻找优势地形确保获得宽阔视界，战斗中要机动灵活随时护住自己的薄弱部位。如果因车体中弹导致部分乘员阵亡，坦克的机动性和火力都会被明显削弱，补充人员时特别要注意人尽其才，擅长操炮的别让他当驾驶员，擅长指挥的不能派去填弹，否则与敌对阵时完全就是白白送死。

本作单机模式下共有五大战役，参战国家有美、英、德、苏、法、波兰共六国，如果加上额外单张地图，游戏中共计有40多场战斗等待着玩家体验。多人模式下支持最多8名玩家联机对战，有兴趣又有能力的朋友还可以使用游戏附带的编辑器自行创作地图。这款游戏的所有重点几乎全部集中在坦克车辆上，一场战斗下来玩家甚至能清楚看到车体上的弹痕毁伤。相形之下步兵模型要简陋得多，人物肢体动作也非常僵硬，场景建筑缺乏变化，音乐声效也不过二流档次。《战场》是一款能让资深军迷玩家陷入疯狂的战术RTS，或者称其为坦克模拟射击游戏也不为过，游戏中的战斗场面可能既不壮观也不华丽，但它在军事模拟方面的专业水准却已达到了一个空前高度。

蒸汽航海时代——《亡命徒——蓝与灰》

(Swashbucklers: Blue Vs Grey)


酷似国产游戏的画面

从《大航海时代》开始的航海探险热潮一直是个热门题材，近年来《席德·梅尔新海盗》《海盗时代》《加勒比海盗》等单机佳作一直层出不穷，在2007年中却有一款独具特色的航海游戏很少有玩家问津，这款名为《亡命徒——蓝与灰》的作品同样出自1C公司之手。本作以1861～1865年的美国南北战争为历史背景，和以往的航海游戏一样，本作也汇集了航海、贸易、海战、角色养成、动作格斗等多种要素。游戏主人公亚伯拉罕·格雷是位混迹于加勒比的小海盗，开始仅凭一艘三桅战舰起家，此时北方联邦军与南方邦联军都在招揽好汉助战，亚伯拉罕可以选择效力任一方，也可以做个纯自由海盗，但无论路怎么走，他都要为囤积财富和升级战舰而努力奋斗。

《亡命徒》给人的总体印象是小。700MB的容量在今天动辄数GB的巨作时代算是小个头，进入游戏后感觉画面属于非写实卡通风格。在港口街道上以俯视第三人称视角操纵主人公往来于酒馆、道具屋、武器店时，轮廓粗糙的图像加上喧闹活泼的电子配乐，竟然让笔者产生了一种仿佛身在某国产RPG中的错觉。这款游戏的幽默感无处不在，NPC们说起话来都是一些不知所云但又拿腔作调的模糊哼哼。游戏操作的教学居然由亚伯拉罕内心深处的某个声音指导玩家完成，再看游戏说明书居然称这位海盗头子可能患有精神分裂症。因为到了19世纪，所以游戏里的舰船都可以装蒸汽发动机，在战斗时玩家可以暂时加大蒸汽机马力提速。船上除了装发动机、水手、货物，还可以搭载榴弹炮、臼炮、加特林机关炮和火箭炮4种特殊武器，本作中没有淡水粮食等补给设定，因此出海再久也不用担心。航海的键位操作也简单到极点，WASD控制方向，此外就只有升帆开船和降帆停船两项功能，海面上靠近目标船只即可选择是否攻击，一旦开打先以舷炮对轰，将敌舰耐久度打到足够低时即可登船作战。每次登船作战先来3场《真·三国无双》式的混战，最后是与敌方船长的单挑。单挑场面简直就是一出横版格斗游戏，攻击分上路和下路，此外还有强力重击招，出招都要耗费气力，气力耗尽则只能格挡等待气力槽恢复，不过格挡也要分上下。打败敌船长后能洗劫货物和船只，但主人公的道具栏实在是太秀气了点，要想扩大背囊空间所需的费用相当吓人。


简单的人物属性和道具

游戏里主人公可以通过做任务、运货贸易、海上抢劫或酒馆赛拳来赚取利润购买更好的战舰和个人兵器，做任务得到的赏金少，海上抢劫也发不了大财，酒馆赛拳和船长单挑很相似，但每场拳赛最多也只能赢1000金币。游戏里唯一的发家渠道是运货贸易，在异地港口之间低进高出很快就能买得起顶级巡洋舰。亚伯拉罕有生命值、气力、格斗、射击和防御5项基础属性，前两者会随级别提升自行增加，后三者只能通过每次升级后获得的奖励点数提升。每次升级后主角还可选择习得一项特殊技能，这些技能可以增加航海、战斗方面的优势。别看是小品级游戏，但很多细节上做得一点不逊色，接到任务后地图上会自动标出目标所在地点，完成后也有交任务地点提示，如果不清楚还能打开任务日志查看。本作的最大缺点是菜单界面风格单调，操作略嫌繁琐，每次切换场景都要点空格键，要看道具装备说明时，需将鼠标悬停在目标物上按住右键不放，然后再点弹出的说明选项才能看到完整资料。


海战还是舷炮的较量


与敌船长的单挑

《亡命徒——蓝与灰》容量虽小但却五脏俱全，各种航海游戏的拿手噱头它基本上都有，尽管简陋了点，不过对硬件要求也低，P4 1.5GHz以上CPU、512MB内存加块128MB显卡就能跑，这年头只需这种配置又还能吸引人玩下去游戏能有几款？就冲这点，它也够得上是2007年里的一粒珍珠。

背靠背的战争

——FIFA和PES的新对抗

□同盟原创组aleale

编者按：随着FIFA和PES两大系列最新一代的推出，老生常谈的两强对抗又开始了。不过出乎意料的是，这一次FIFA的口碑评价竟然大规模地胜过了“实况”——这是真的吗？话不多说，本期有两位作者来谈一谈FIFA08和PES2008这两款游戏，结果究竟如何，一看便知。

“背靠背”，源自英文“Back to back”的直译，意思是连续两次。球队连续两天作战，就是背靠背的比赛，在NBA比赛中经常用到，而在足球中，就是形容连续迎接挑战，既是遍地荆棘的代名词，也是对球队实力的极大考验！在2007年底，世上两大著名的足球游戏FIFA08和PES2008就已经拉开了背靠背的战争，而且战火已经逐步扩大，从PC平台到家用主机平台，连续的发售和对比，都充满了浓烈的火药味。

这两个系列在初期的各自平台上都属于王牌游戏，但随着各个跨平台版本的推出，二者开始了直接的竞争，而且两个游戏开始相互学习对手的优点并且融合：PES在图形图像上不断接近FIFA的细节拟真，在操作感觉上也日益爽快；而FIFA则模仿“实况足球”的操作按键，推出了经典操作按键模式之外的街机模式（和实况的操作键位一模一样），游戏的物理引擎惯性也调整得更像真实足球。两个系列的差距在不断缩小。

而这一次的战争不同以往，在多平台开发的市场环境下，FIFA系列的制作商EA和PES系列的制作商KONAMI使出了浑身解数，在各大平台争奇斗艳。同时，双方也祭出下一代的游戏引擎来吸引玩家，虽然两个系列的走向和商业策略都选择了跨平台的直接竞争，但和以往不同，这次的战争FIFA基本取得完胜，而PES则在这次战争中留下了许多遗憾。

PS3的实况足球系列最新作PES2008发售不到2个星期，因为画面帧数不够、网战拖慢、模式比前作大幅退化等原因，玩家骂声一片，因此在欧洲遭到零售商恐慌性抛售。而FIFA08却首次获得全面好评，成为了EA在2007年第一款销售突破百万的游戏。是什么原因导致这种局面，且让我们看过来。

成也资本，败也资本

对游戏公司来说，每年财务报表实现利润的重点都集中在长期销售的系列游戏身上，而年末的商战更加剧了PES和FIFA的直接竞争。

在2007年内，PES2008因为多种原因成为KONAMI完成报表利润唯一出路：无论如何，PES2008必须在2007年底前推出，这样才能给投资者和董事会一个满意的答复。年末的实际销售额对于KONAMI的资本投资方来说是第一要务，而游戏的品质此刻就属于次要因素。而FIFA08的全平台好评，也和营销运作高手EA的资本实力雄厚密不可分。虽然EA



跨平台的PES2008

交给旗下不同的小组进行制作，但各个平台的FIFA都有自己独特的卖点，这才是FIFA真正在跨平台战争中表现出实力的原因，这点我们将在后文提到。

在资本方面，显然是EA更有实力，而KONAMI任重道远。

互联网经营思路迥异

对于足球游戏来说，通过互联网联机已经不再新鲜，而如何利用互联网宣传自己的产品，同时能打击竞争对手，有多年PC平台推广经验的EA深谙此道。

FIFA08采用了免费网络联机来推广游戏：玩家可以在任意游戏机平台上（Xbox 360除外，因为微软采用独立的Live服务器）登录官方服务器，然后就能直接免费注册联机。同时，这个注册账号是PSP/NDS/Wii和PS2通用的。也就是说，玩家只要家里有任意一台游戏主机，有FIFA游戏，甚至无论是否正版，只要有上网环境都能联网玩。同时，在PC上采用局域网免费联机+官方服务器联机的方法，让FIFA联机同样免费。这一招可谓是杀手锏，让PES的联机模式陷于尴尬之地。

KONAMI的PES2008的互联网部分模式显得小气很多，必须购买正版序列号才能登录官方服务器联机，同时没有局域网联机功能，这就限制了大多数玩家的游戏联机体验。



FIFA08的Xbox 360版画面效果惊人

众所周知，局域网联机模式可以为第三方联机平台构造基础，只要有局域网联机模式，非官方联机游戏平台都可以实现免费自由的联机，浩方平台就是采用的这种模式。FIFA08不但PC版保留了局域网联机功能，让类似浩方这种联机模式成为可能，同时在游戏机上的联机模式也采用免费接入官方服务器，免费注册账号进行网络对战的模式。EA凭借自身资本的雄厚实力，打造了一个官方的浩方平台。



PC版（左）和Xbox 360版（右）建模差异也很大



FIFA08的PC版（左）和Xbox 360版（右）画面效果差异巨大

当然，天上不可能掉馅饼，免费网络服务运营的成本最终还是羊毛出在羊身上。虽然FIFA08具备互联网对战的功能，但并不完善。更完善的网络服务出现在EA的收费网战专用版本FIFA Online 2中。在国内，EA甚至和以代理《魔兽世界》一举成名的第九城市联姻，将FIFA Online 2单独发售。这一招网战专门收费的经营策略，也较之PES2008单一的营销思路高明不少。

同时，PES2008联机部分也暴露出自身技术的不足，联机拖慢比单机更严重，网络优化和服务器维护不足，无法继承多人联机等前作（PES6）已有的功能，都让PES2008深陷“品质门”中。虽然随后KONAMI官方推出了升级补丁，但已经于事无补。购买正版PES2008的玩家还得忍受联机拖慢、掉帧这种品质硬伤，当然有理由拒绝这种商品。要知道，消费者不会为这种产品设计上的缺陷买单，咽下苦果的还是KONAMI自己。

拥有多年游戏互联开发经验和雄厚资本的EA在联机网战模式上已经占据了先机，而KONAMI因为开发经验不足等综合原因，在这次背靠背的对抗中已经棋差一着，短期内无法同EA直接抗衡。

跨平台的开发态度决定游戏品质

游戏的跨平台开发让双方刺刀见红，直接比较的是资本实力、团队开发实力和创意。俗话说得好：“不要把所有鸡蛋放在同一个篮子里。”跨平台开发已经让越来越多游戏发行商尝到甜头。跨平台是降低风险最好的办法，但往往是越大的游戏公司就越能把这一招玩得得心应手。KONAMI跨平台开发经验不足，资本不够雄厚的缺陷也再次暴露，制作团队疲于奔命，自然开发不出一款成熟的游戏。各个平台的PES都存在一定缺陷，而竞争对手FIFA则是春风得意好时光。

NDS的《实况足球DS——目标进球》，采用和前作相同的第1代PS版实况引擎，虽然挂着实况的名，但恶劣的操作、粗糙的画面让人不敢相信这就是2007年的最新版实况。这个游戏已经被NDS游戏玩家称为“挂羊头卖狗肉”的典型骗钱案例，甚至著名电玩杂志《Fami通》也为NDS上的这款“实况足球”打了实况系列评价上的历史最低



PS3版FIFA08同样采用了新的游戏引擎



PC版FIFA08封面，仍然是小罗代言

分。而同期的NDS版FIFA08却已经实现了语音、免费网络联机，并且在操作上更逼近真实足球。

“实况足球”虽然在PSP上发售了两代的作品，而且采用的是PS2的第2代实况引擎，但无解说、模式和PS2版本差距太大，这也让玩家感到不爽。PES2008的PSP版虽然没有发售，但从官方预告来看仍然没有加入语音。而PSP版FIFA08已经实现了英文全程解说，并且同样拥有了官方免费网络联机模式，让玩家赞不绝口。

在PS2上，实况最新作PES2008仍然沿用第2代PS2版实况引擎，仅仅是数据上的PES6加强版而已，在球员外貌和球衣上等真实化细节制作极为敷衍，甚至连明星球员的脸型也做得越来越差，被称为“继续骗钱之作”并不为过。而FIFA08的PS2版本，在操作上已经很真实，再加上官方免费联网，让我们多了一个足球游戏的选择。

次世代平台往往是竞争最为惨烈之地。Wii上的实况新作并未发售，而FIFA08不仅推出了Wii版，还制作得很有新意。游戏中专门为Wii制作了适合双截棍手柄操作的Party模式，更加体感化，用Wii手柄操作模拟抛界外球、射门和铲球的动作，带给玩家非常新鲜的感觉。


PES2008实际游戏画面

Xbox 360、PS3两大平台是PES2008和FIFA08对抗的主战场，虽然都采用了第3代引擎，但目前FIFA08的画面表现力和比赛的物理引擎相比稍微占优，PES2008在这两大主机上的版本同样存在拖慢掉帧的现象，同样陷入“苦战”的境地……

PC上的FIFA08和PES2008采用的却是不同级别的引擎，PC版FIFA08没有采用此系列最新引擎，而是沿用前作的第2代开发引擎，可以说EA此举是为了保证绝大部分用户的电脑可以运行FIFA08，不至于让系列的传统玩家因为配置问题而流失。而PES2008采用KONAMI为PES开发的第3代最新引擎（和Xbox360以及PS3版本的引擎一样），因此二者的PC版本不具备可比性。

PES2008和FIFA08各平台游戏引擎比较

	FIFA08	PES2008	FIFA online2
PC平台	2.0引擎	3.0引擎	2.0引擎
PS2平台	2.0引擎	2.0引擎	无
PS3平台	3.0引擎	3.0引擎	无
Xbox 360平台	3.0引擎	3.0引擎	无
PSP平台	2.0引擎	2.0引擎	无
NDS平台	独立版本引擎	1.0引擎	无
Wii平台	2.0引擎	2.0引擎改良版	无

这场背靠背的战争仍未结束，在2008年底，这种对抗的局面仍会上演。虽然有谣传说实况系列开发者高冢新吾表示下一作实况要让PS3独占，不过游戏跨平台商业化的趋势已经不可逆转，如果届时果真如此，只能将“实况”系列好不容易打下的半壁江山再拱手让出。无论如何，未来的PES和FIFA两大系列之间仍然会有好戏上演！

PES2008：懈怠，还是更上一层楼的困惑？

■ 本刊游戏评论组 大漠小虾

在关于PES2008的讨论中，不止一次可以看到“半成品”“手感太差”这样的指责。在我的印象里，上一个被称为半成品的足球游戏是FIFA 2003。那的确是个令人发指的游戏，操作相比前作完全改变，AI设计漏洞百出：想传球你就必须用Q键招呼球员跑位，否则可能没有人自动接应；进攻中如果你停在原地，所有对方球员也跟着愣在那里，毫无反应；最离谱的是，一旦你把球打进禁区，双方球员多半都会呈现出AI崩溃的迹象。除了抓狂，我不知道我还可以做什么。我清楚地记得那一次，我只玩了几个小时就匆匆删掉了这款游戏，就像现在有人玩了几个小时就删掉PES2008那样。有时候，我自己心里也很矛盾，PES2008到底处于一个什么样的水平？是彻底的失败，还是盛名所累呢？



不同电脑的运行环境对PC版的手感影响很大

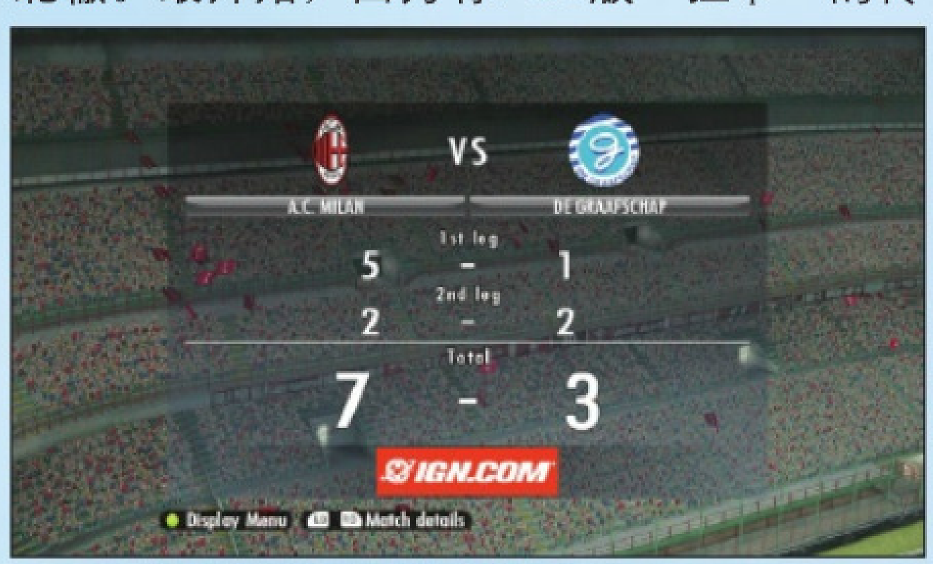


PES2008里偶尔出现的Bug，对方拿球到底线后一动不动

很多人对PES2008的

厌恶来自于手感，特别是对运行环境千差万别的PC版来说，手感和许多人的电脑配置成正比，电脑越好，手感似乎也越好。我亲眼见识过低配置电脑上开低画质的PES2008是什么模样，就像许多人说的那样，跑步如滑冰、球员如木桩，速度在低配置下发挥了极大的优势。只要跑得快，一对一时就绝少失手，许多人津津乐道的0角度角球战术也和低配置下电脑AI的异常有关。其实，不同配置下AI异常不是个新问题。当年，FIFA系列刚刚支持3D加速时，在不太好的3D卡下总是有溜冰的效果，但是如果你用2D卡不开3D加速，这种情况就有很大的改善。PES系列刚刚移植到PC上时，由于移植的优化有问题，手感也不如同一作的PS2版。可以说直到PES6，PC版的手感才趋向于完美。

现在的问题是，以前我们有PS2版这个明确的参照系，但现在的PES2008可能无法和那些次时代版本进行明确比较，因为这些家用机版本的手感也是各有差异。不仅玩家的体验感受完全不同，专业媒体的评分也是南辕北辙。最开始，因为有PS3版“狂卡”的传言，很多“索饭”吓得不敢入手，直到慢慢有人出来澄清才弄明白，其实只是回放时卡（360版和PC版也有这个问题）。以我自己的试玩感受，PS3版的手感其实很不错，可是一来PS3版的网战模式表现过于糟糕，二来回放时的Lag的确令人讨厌，大概给一些媒体造成了不好的印象，但如果据此就说它是个“半成品”则有些过火了。相对来说，PC版的情况更复杂。我必须提醒那些说PC版手感很差的玩家，首先保证你有一台还算凑合的电脑，其次不要随大流强开高画质，最后弄明白“使用跳帧”“打开垂直同步”这几个选项的意思。不要轻信“高画质加垂直同步才是王道”的言论，因为我就是在中画质、使用跳帧和关闭垂直同步的情况下才能流畅进行游戏的。那么，你问我在这样的选项下手感如何？我觉得和PES6还是有很大区别的，但这种调整谈不上失败——难道一定要和前作的手感看齐吗？我承认游戏的优化不好是开发商的问题，但如果你的电脑真的够班，你就不会过于纠缠这个问题了。

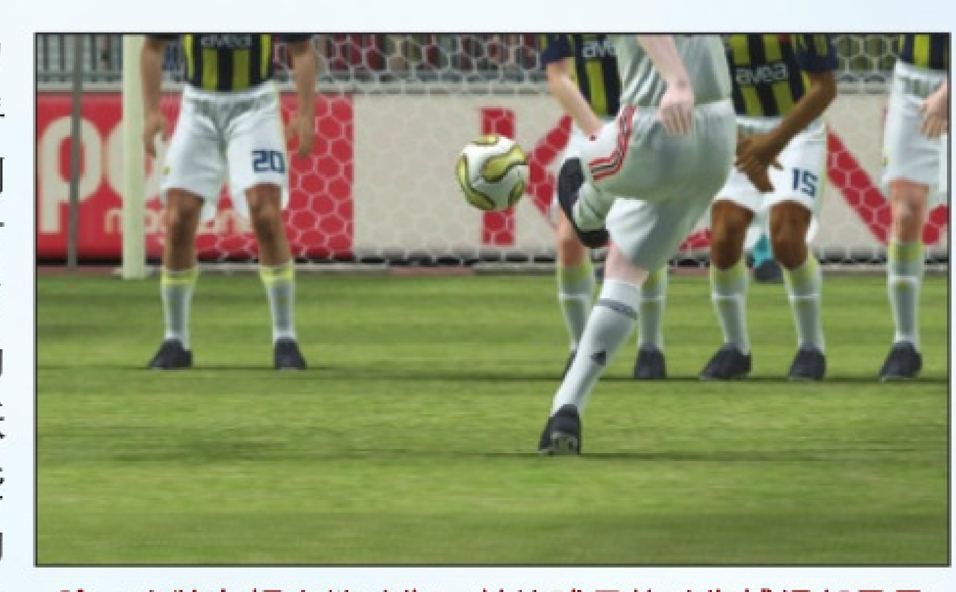


黑压压的一片3D观众，真的有必要存在吗？



评分界面的球员评语也省略了，是不是给人缩水的感觉？

另一个被争议的焦点是游戏的玩法。说实话，除了游戏菜单变了样子，我没有感觉到游戏的系统有什么重大变化。PC版的PES2008是以Xbox 360版为基础制作的，你甚至可以看到360上那款WEX带给它的影响：没有训练模式，没有PES商店，有的只是用摄像头做脸这样的噱头，一直传说会加入的“球员生涯”模式不见踪影。说白了，PES2008的内容实际上被精简了，除了那些你已经熟悉的各种杯赛、大师联赛模式，游戏几乎没有任何变化。球员的能力数值也几乎没有任何创新元素，有的只是把当初看走眼的新秀改成妖人，把那些威风八面的老将改得让人觉得他确实老了。大师联赛有些变化，D2联赛现在赛事频繁，取消了球队总排名而用球队声望来代替，当然随之而来的是转会的异常艰苦——要知道，不是所有人都喜欢把17岁的菜鸟培养成超级球星的。



除了大牌有标志性动作，其他球员的动作捕捉都马马虎虎

相反，随PES2008而来的是各种Bug。前面已经提到了回放时Lag的问题，实际上KONAMI发布了个很小的补丁就解决了。大师联赛的无限训练Bug更叫人吃惊，你要是有足够耐心去玩S/L大法，一个赛季就能把所有人练到无敌。这无疑验证了人们关于PES2008的一个推论，那就是游戏上市前根本没有得到有效测试。看看KONAMI这一次在所有游戏平台全面开花，还要同日发售的架势，就明白为什么了，扑鼻的铜臭气显然影响了游戏品质的提高。

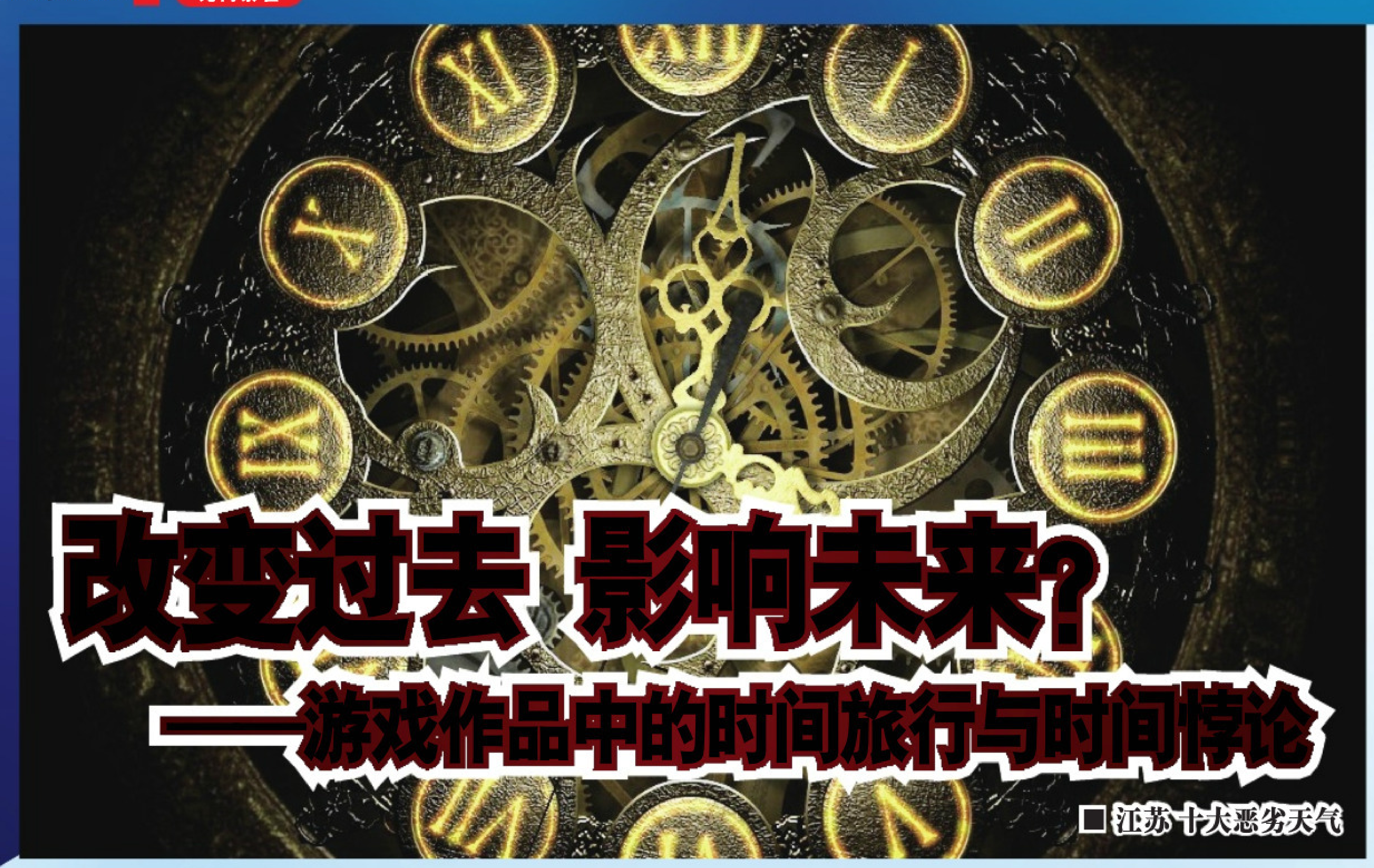
但是，我很想和大家探讨的是，就算KONAMI解决了手感的问题，修正了那些无伤大雅的Bug，优化了PC版的游戏环境，它就会是响当当的一代名作吗？我想绝不是这样。我们针对许多表面问题的争论可能掩盖了更核心的问题，那就是开发者对游戏未来的把握。我们可以说，K社是掉到了钱眼儿里，完全是罪有应得，但钱是否能解释目前出现的所有问题呢？

事实上，我们无法看到一款次时代游戏所应有的全新面貌。你想说它的画面很好吗？它绝没有次时代的FIFA08画面好！比起PES6，它并没有提升多少人物模型的精度，只是用更多的3D特效和更细致的贴图去弥补，然后用满场的3D观众去拖慢游戏的执行效率。没有更多变的物理系统、没有新的动作捕捉，那些华丽的3D人物仍旧别扭地“端着肩膀”走路。没有新颖的球员能力设计，仿佛这个早在WE5就定下基调的系统设计还要用上一万年。没有更真实的比赛，哪怕是细节上的修正：守门员开门球时，用×键永远只能踢给一个人；发界外球时永远都是那么别扭，难道你们没见过FIFA系列对此是怎么设计的吗？

这些细节的缺陷，从上一个“次时代”延续到了今天，难道只是手感不好就可以解释的吗？我一度也认为K社钻进了钱眼儿里，于是高冢先生勉为其难，只能推出这个马马虎虎的版本。我一度也认为，那些才华横溢的开发者不过是爬山时太快抵达了顶峰，不知道下一步该怎样。但我现在宁愿相信，这些老爷们在半山腰就歇了，既没有登顶的勇气，还跟后边老实巴交的EA登山队吹嘘：“我们刚从上边下来呢！”P



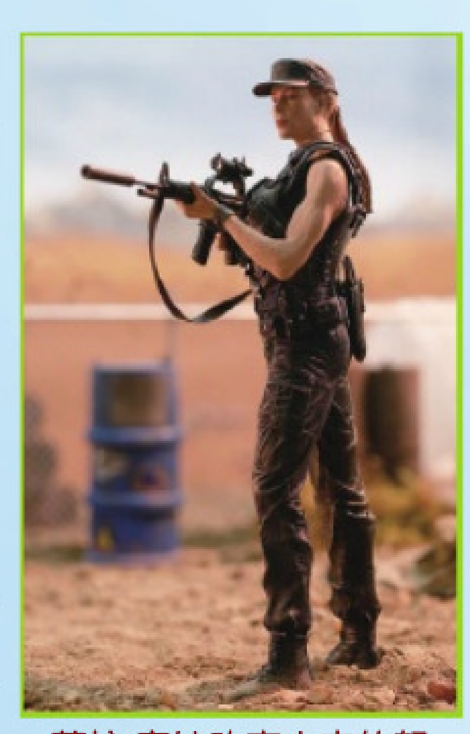
点球想踢个勺子？没门！



改变过去 影响未来?
——游戏作品中的时间旅行与时间悖论

□江苏十大恶劣天气

在不久的将来，一群科学家制造出了一台时空机器，通过两套防护服——Alpha和Beta，人们可以自由选择进入过去的时空。两套防护服的性能各异，前者作为时空旅行装备的原型，在技术上极不稳定。根据“混沌原理”，在过去时空中所做的微小事件，都会对未来产生巨大的影响，因此科学家又在Alpha基础上，制造了能够自动修复时空偏差的Beta型。Aiden Krone博士为了实现自己的邪恶野心，使用Alpha回到了1939年前的时空，意图使用历史教材和现代科技，去构建由自己统治的独裁王国。为了避免有人通过时空机器来阻止自己，“临行”前他在实验室内设置了爆炸装置，炸死了同僚，并且毁掉了所有的技术资料。为了阻止现在的世界遭受破坏，幸存的Tom Swift使用Beta号防护服进入20世纪30年代，前去阻止野心家的邪恶计划。这就是《时空飞梭》（TimeShift）的故事背景。时间旅行，一直是人类的梦想，也一直是是科幻题材娱乐产品的热点，但对“时间”的理解，今天的人们未必比数百万年前生活在山洞中的原始祖先有任何突破性的认识，凡事就怕较真，如果我们以钻牛角尖的眼光去分析这些时空旅行题材作品，就会发现它们的剧情很难以正常逻辑与已知科学去深究，但这并不妨碍作品本身的优秀性。或许我们人类在很长一段时间内都无法对“第四维”有更深入的认知，也正是因为这个原因，才会有无数以假设方式来探讨“我从何处来，将要到何处去”这个人类永恒主题的作品。



莎拉·康纳改变未来的努力，仅仅只是让人类世界的毁灭推迟了10年

何为时间悖论?

在《潜龙谍影3》这部描述Snake“父亲”Big Boss在20世纪60年代传奇故事的作品中，当主角死亡以后，屏幕上除了出现Game Over和一群后援团队声嘶力竭的呼喊以外，如果你不按任何键，而是耐心等上30秒，就会发现屏幕上出现一个词组——Time Paradox（时间悖论）。在游戏作品中，主角和本方关键人物的死亡会导致游戏结束，但在MGS中，如果你杀死了一个敌对人物——山猫特种部队首脑Adasala，也同样会导致Time Paradox。因为MGS3的故事发生在MGS和MGS2之前，作为历史，MGS3的故事已经客观存在，如果当时还化名为Naked Snake的“大首领”在MGS3中死亡，那么就不会有“魔童计划”，也不会有Solid Snake和Liquid Snake两兄弟的诞生，更不会有1、2、4代作品中荡气回肠的故事。而当时年轻气盛的Adasala，正是后来贯穿整个作品的左轮山猫（Revolver Ocelot），在第一次和他的遭遇战中，Naked Snake利用其手枪卡壳的瞬间，使用CQC技能将包括他在内的一群山猫队员放倒。在后来的实时操作中，玩家可以将眼冒金星状态的“小山猫”射杀——但如果你这样做，就会导致游戏结束。因为这个关键人物的死亡，同样会导致日后众多的阴谋伴随这个三重间谍而不复存在，围绕基因、核战、信息3个主题的故事也就无从开始了。

MGS的结局之一是Snake和Otacon逃出影子摩西岛，这样Meryl也就不可能出现在MGS4中

TimeShift的时空穿梭防护服，它还具备自动修复时间悖论的能力



时间的一体论

Time Paradox，时间悖论，正是为我们展示了这样一个矛盾：一个人回到过去，杀死了自己的外祖母，这样也就不会有自己的母亲，更不会有自己的出生，那么杀死外祖母的凶手究竟是谁？未来的自己，又究竟是否还会存在？这就是著名的"外祖母悖论"。改变过去，对已经发生的事实进行修正，可以带来一个不一样的未来，这个假设存在的前提，是相信未来、现在和过去的时空像一条河流，缓慢向前流淌，三者是一体的不同时段。早期时空旅行题材影视作品均持这样一个观点。如著名的《终结者》系列，公元2029年，经过核毁灭的地球已由电脑"天网"统治，机械和人类的战争持续了多年，在人类领袖John Connor的带领下，局面开始逆转。为了避免毁灭，"天网"制造出了一台时空机器，并派遣T-800机器人回到1984年，去杀死John Connor的母亲Sarah Connor，这样也就不会有John的出生，更不会有未来人类的抵抗，世界将彻底被机器所统治。在第2集中，不甘失败的"天网"又派出液态机器人T-1000去追杀幼年状态的John，而未来的John则派出了改造后的T-800前去营救过去的"自己"。机器人、母亲和儿子3人又将"天网"在上世纪80年代的雏形破坏，试图阻止未来这一灾难的发生。为了让"天网"彻底消失在已发生的历史中，T-800跳入熔炉自我毁灭。在第2集的片尾，一片漆黑的高速公路上，母子二人驾车驶向未知的未来，审判日是否会发生？天网是否会死灰复燃，一切谜底都只能随着时间的流转而揭开，而他们将要做的只能是等待。未来能否被改变？在1、2集电影中并没有答案。在《终结者》第3集中，人类世界在"历史"中的审判日后依然存在了多年，而不久之后，审判日依然发生，世界被天网统治，Connor母子当年的努力仅仅是推迟了这一结局的发生，历史依然无法改变。由于使用了"时间一体论"，《终结者》系列作为时间旅行题材，其情节上的硬伤也是极大的。如第1集中从未来前去拯救Sarah，并成为John生父的雷斯，在时间运转到其进行时空旅行的时间点之后，实际上是一次死循环，类似于《十二猴子》的结局，时间将只会在两次时间旅行的时间点之间无限来回运转。类似的例子在《时空飞梭》中也存在，尽管游戏并没有明确表示是否出现了时间悖论，但如果主角Swift想要回到未来，所应该做的是将自己传送到实验室爆炸之前，如果回去之后的时间点位于Krone使用时空旅行之后，那么他在30年代的一大堆穷折腾就没有用了，一个死循环又产生了，或许Swift只能自言自语"咦？为什么我要说个'又'字呢？"



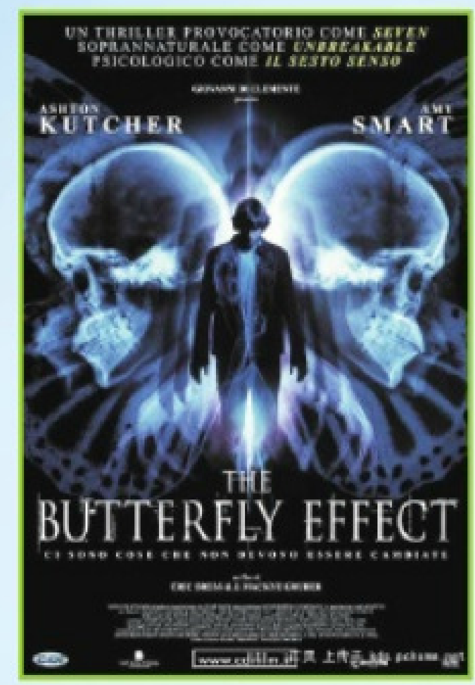
《战神2》的结局

PS2游戏《战神》系列尽管是神话题材，但在对时间旅行的架构上依然沿袭了和《终结者》类似的模式。不过，看似四肢发达、头脑简单的奎托斯，似乎对"外祖母悖论"有着更深层次的认识。在打败命运三姐妹，获得自由支配时间的能力之后，意欲向整个奥林匹亚复仇的奎托斯打开时空之门，回到了泰坦与众神乱战的时代。此时宙斯的根基未稳，也没有拥有成为众神之神时的无穷力量，而泰坦族此时正齐装满员，如果要杀死宙斯，显然这是最好的时代。但奎托斯却选择将泰坦族传送回他所生活的时代，因为如果那时杀死宙斯，也就等于杀死了自己的父亲，同样也就不会在自己的时代出现了。



更好还是更坏

在现实生活中，当我们无法接受一个结果的时候，常常会想"当时如果要这样，也许就不会是现在这个样子"，电影《蝴蝶效应》就是这样一个主题。通过时间旅行去修补过去的微小失误，来为今天带来更好的结果。但主人公的每次努力，最终带来的却是更无法接受的结局，整部电影的宿命色彩也由此展开。如果真的可以回到过去，阻止不幸事件的发生，是否可以造就一个更好的今天呢？答案显然是否定，比如有科学家带着特效药物，回到中世纪去解决黑死病的爆发，看似是做了一件好事，但黑死病灾难引发的人类对自身文明的思考，包括人文精神的兴起、宗教势力的衰落等，也就不会出现。文艺复兴也许要推迟到数百年后才会出现，或者根本就不可能成为人们至今依然津津乐道的历史时期，或许今天的我们还没有爬出蒙昧的泥潭。



《蝴蝶效应》告诉我们，拥有自由意志，未必在时光旅行中带来更好的未来

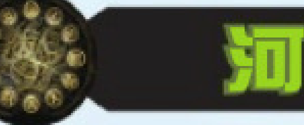
西木的Red Alert系列中，爱因斯坦为了避免第二次世界大战的爆发，使用自己的相对论开发出时间旅行的方式，并回到战前成功除掉了这次人类灾难的元凶——当时还没来得及写《我的奋斗》的希特勒。二战并没有成为事实，但人类世界又得到了什么呢？没有了纳粹德国，美苏争霸提前到来，并且伴随着的是剧烈的冲突，最后红方势力被消灭，而C&C系列NOD的首脑——大光头Kane率领红方残部进驻日后NOD的总部，从而引发了整个C&C的故事。围绕泰伯利亚矿石，双方力量大打出手，人类世界尽数沦为焦土。这样的局面，恐怕是"好心做坏事"的爱因斯坦大神当初都没有意料到的吧。

《蝴蝶效应》中的主角尼克每次回到过去，试图改变童年伙伴们的命运，他也尝试修补了错误，但是依然没有修正错误的根本（即治标不治本），最终他意识到了自己才是一切不幸的源头，最终选择在母亲的子宫中自杀（导演剪辑版结局）。同样，我们可以为《战神》中人挡杀人、佛挡杀佛的无敌猛男奎托斯设计一条救赎之路。在初代中，杀妻的他希望通过取悦众神而得到救赎，但是无论他怎么做，都无法改变这一事实。在续集中，他已经在自我救赎的道路中迷失自我，一味沉迷于复仇的快感，并将泰坦和众神的战争再次点燃。如果他幡然醒悟，希望通过时间旅行能力来改变这一切，应该怎么做呢？我们知道，一切的不幸与混乱都源于"奎爷"杀妻，他只有回到自己杀妻的那一刻，杀死另一个自我，才能阻止这一切的发生。但这并不



《鬼武者3》中用于时空联动的关键人物——阿儿

是悲剧的根源，因为在将灵魂出卖给阿瑞斯的那一刻，这一切已经是不可能避免发生的了——自己的斯巴达战士身份，注定自己的一生要与杀戮和死亡相伴，注定自己会有和日耳曼巨人的对决，也注定自己只有将灵魂出卖给阿瑞斯，才能在利斧落下的一瞬间存活下来。换句话说，一切的悲剧都源于自己，在一体化的时空中，只有避免自己曾经出现在这个世界上，才能让一切悲剧中止，不过奎爷要是在GOW3中选择回到过去自戕，恐怕是断然不可能的事情吧。



河流还是海洋?

正是因为时间旅行所可能导致的悖论，很多人相信回到过去所改变的事，会让历史分裂为两个平行空间，二者永远不会发生碰撞，未来也并不会受到任何影响。如果回到过去做出了一个举动，使历史发生了改变，那么在那一刻，历史的轨迹将发生偏转。就像火车改道一样，列车驶向你未知的世界，而未来的你，并不会因为改变了时间而走在这条分支的轨道上。就像《转折点——自由沦陷》这款以二战末期戏剧性事件，导致20世纪50年代后世界格局发生翻天覆地变化的RTS游戏那样，本质属于架空历史，或者平行空间，和现实并没有任何联系，但你依然可以看到诸多在现实中存在的武器装备。在这样互不干预的平行时空中，当一个家伙带着10年来所有股票涨停板的日期和名称，或者拿着每期体彩的头奖号码回到过去，不费吹灰之力成为亿万富翁，或者再干出什么惊世骇俗的事情来，和今天的时空也是毫无关系的，或者说，今天的世界除了少了一个鬼迷心窍的家伙以外，并不会有任何不同。这个理论虽然比时间的“一体论”更有说服力，但这种“与我何干”式的时间旅行，由于没有悖论的产生，也就失去了矛盾冲突，更不会成为科幻游戏或者影视题材编剧所考虑的对象。即便是以“一体论”唱主角的游戏作品中，依然对时间旅行和时间悖论有着不同的诠释方式，如著名的《波斯王子》系列。



初次使用时之沙的王子，并不知道改变时间究竟会带来怎样的后果

“许多人认为：时间像一条河流，曲折而坚定不移地向着一个方向流动，然而他们都错了，我所知道的时间像一片汹涌的海洋。”

法师维瑟尔怂恿波斯国王萨鲁曼攻打印度，目的是将拥有时间倒转效果的“时之沙漏”据为己有，以获得长生不老。他误导波斯王子用时之匕首撕破沙漏，造成了世界被沙怪所统治。在破碎的时空中，王子和印度公主法拉历尽千辛万苦，最后回到了正常的时空。《波斯王子——时之沙》是典型的通过时间旅行来完成大团圆结局的作品。

而在宿命和悲情色彩更为显著的《武士之心》中，一切都不是表面那么简单。这部作品运用了这样一个假说：宇宙万物拥有自我修正的能力，包括时间。在这部游戏的开头，我们就知道，王子遭受了诅咒，因为任何使用过时之沙力量改变时间的人都会死，负责修正这一“错误”的就是怪兽达哈卡。作为王子而言，他认为一切的灾难都是由时之沙造成的，因此只有回到时间之岛，回到时之沙被创造出前的那一刻将其阻止，才会终结一切的灾难。对于怪兽达哈尔而言，王子破坏了时间的平衡，必须在过去的时空中将其杀死，才能让已经发生的、但被王子改变的“历史”重演——王子不复存在，也就没有人揭开维瑟尔的阴谋，没有人破坏沙怪被释放这一既定事实。这部游戏同样为玩家展示了两种假设：“时间旅行不可能改变未来”（非意志论）和“未来可以改变”（自由意志说）。游戏的前半段，为我们展示了这种宿命：王子为了阻止时之沙的诞生去杀死时间女王，而一路伴随自己冒险的凯琳娜正是女王本人，被逼无奈的王子最后杀死了她，却发现死后的凯琳娜变成了时之沙，这一刻正是时之沙的诞生。王子费劲千辛万苦试图完成的任务，仅仅只是在命运的指挥下完成着走过场式的表演罢了。

《武士之心》的下半部分表现了时空旅行中的“自由意志”，在地下洞穴中，戴上幽魂面具的王子拥有了第二次机会，他回到了自己登岛时的一刻，彻底修正了之前的错误，并且带着时间女王回到了自己的时代。时之沙不复存在，但王子此时看到的故乡巴比伦却在战火中沦陷。历史已经改变，维瑟尔的邪恶欲望却从未改变，在《王者无双》的故事中，由于时之沙诞生的事件并没有出现，维瑟尔在时间之岛上只找到了时间匕首，光靠它无法实现自己长生不老的野心。由于王子改变了历史，将时间女王凯琳娜带到了现在，维瑟尔率领印度军队进攻巴比伦，并绑架了凯琳娜。这一条改变了的时间线中，出现了更大的灾难，王子国破家亡。难怪王子最后在先辈之井中对自己的邪恶面——黑暗王子说道：“我试图修补错误，但现在只有接受这一切。”即便拥有自由意志，也并不能带来更好的结局。时间河流被改变后，所带来的，将是充满未知凶险的海洋。


由于时间旅行，《波斯王子》系列中王子与法拉有三次邂逅

结语



《王者无双》中，当我们面对更糟糕的结局时，如果你彻底崩溃，那么时间永远是胜利者

游戏作品由于交互性的特征，在对时间旅行的表现方式上拥有较大的空间。如《波斯王子》系列中出现的时空交错、时空扭曲，《鬼武者3》中在两个时间的同一空间内，以“联动”方式来推进故事等，RPG游戏中司空见惯的通过玩家选择来实现的众多剧情分支，也是电影所无法实现的表现方式。当然，时间旅行无法实现，或者可能永远不会实现。在现实生活中，我们并没有波斯王子的时间匕首，或者Swift的时空防护服，但我们依然有“改变”未来，让未来的自己少一点“早知今日，何必当初”之类抱怨的方法，这就是我们的预见力，这才是“时空旅行”的可行方法。通过预见，我们可以随心所欲地幻想未来时空中的一切，思考事情诸多的可能性，然后为今天的我们挑选最为理想的行动方式。或许，我们早就已经掌握了“时空旅行”的方法。P

▶在线事件

米果："真人通缉令"的怨念

2007年12月，曾在2006年轰动一时的游戏米果"真人通缉令"案在上海浦东新区法院做出一审判决。网络游戏运营商游戏米果和发布"严正声明"的某报社被判向原告赖介婷赔礼道歉、消除影响，并分别向其赔偿精神损害抚慰金8000元和2000元。就在人们纷纷揣测游戏米果在与此相关的几起诉讼中败诉后有何反应时，该公司内部却出现了戏剧性的变化……

■本刊记者 大漠小虾

最先感觉到这种变化的不是别人，正是痴迷于米果旗下网络游戏的玩家。



1月10日发布在两款游戏官方论坛的简短文字，官方网站则没有正式声明

2007年12月26日，《真封神之天尊地魔》的玩家首先发现，该游戏网通服务器突然关闭，无法登录。两天后，茫然无措的玩家发现电信服也无法进入游戏。在此期间，游戏运营商并没有正式的说法，客服电话也无法打通。一些上海地区玩家经过多方打探，得知由于"电信IDC机房进行网络割接调整"，玩家会出现登录困难的现象。可实际上，所有人都已经无法进入游戏。

米果的多事之秋

作为游戏米果运营已久的游戏，"真封神"从2006年夏天开始，已有一年半时间没有进行版本更新。在此期间，游戏爆出了可复制道具、装备甚至点卡的恶劣Bug。对此，官方显得一筹莫展，只是采取封号的形式控制事态的发展。正当愤怒的"真封神"玩家商量如何维权、要回自己经营了许久的虚拟财产时，事情有了急转直下的变化。

1月10日，游戏米果工作人员在《真封神之天尊地魔》和《如来神掌》官方论坛发布公告，称"因技术原因"，两款大型游戏"从即日起暂停运营，具体的恢复时间，请留意公告"。玩家们终于意识到，"真封神"的神秘关服事件远没想象中那么简单。仅过了一天，就有消息人士透露，游戏米果此时已"濒临倒闭"，公司所在的办公地点"已被大楼物业封闭，公司已经申请资产保护"。有消息称，公司总经理、来自我国台湾省的张尧勇之前"已经神秘消失一个月"。1月10日，本是公司的例行发薪日，但当天员工没能等来工资，却等来了一张"内部公告"。公告中称，公司暂时没有资金支付员工的工资，可能会在未来的某一时间补发。得到这一消息后，记者试图联系米果的相关工作人员，但这些联系人要么声称已经离职，要么不做任何回应。此外，记者试图联系该公司的一位副总，但到截稿时其手机一直处于关机状态。



《真封神之天尊地魔》的官网首页，其"最新客户端"的发布日期已是2006年7月10日

游戏米果的这次变故之所以到此时才为外界所注意，也可以说事出有因。就在事发不到一个月前，轰动一时的"真人通缉令"案刚刚宣判，人们还在针对这场纠纷与新颁布的《劳动合同法》联系起来进行热烈的讨论。对原告赖介婷的胜诉，网络上不乏叫好之声。在这一事件中，值得注意的是赖介婷等6名员工与公司决裂的原因。作为开发团队的领军人物，公司方面不会不明白她的离去会给开发工作带来

"真人通缉令"事件回放

2006年8月28日，游戏米果向多家媒体发出声明，称该公司将与赖介婷等6名员工解除劳动合同，并将动用法律手段追究其"侵犯公司商业秘密"及"侵犯著作权"的行为，同时还"善意提醒业界同仁不以任何形式雇佣"几位离职员工，否则将根据有关法律追究连带责任。同时，游戏米果以"严正声明"的形式在某游戏类报纸上刊登半版广告，除声明上面提及的内容外，还在广告的显著位置刊登了6名涉及员工的姓名、照片和身份证号（包括台胞证）。这就是名噪一时的"真人通缉令"或"真人封杀令"事件。

涉及此事的6名员工2004年进入游戏米果，均为该公司游戏开发团队骨干。其中赖介婷在离职前担任开发部制作人，领导开发了该公司的首款网络游戏《真封神之天尊地魔》；其他5人也分别担任开发团队的主策划、主程序、主美术等职务。在"真人封杀令"发出后，6名当事人与游戏米果公司之间展开了连环诉讼。其中，2007年3月，游戏米果将赖介婷等7名离职员工告上法庭，称他们离职后拒不向公司交还所开发软件的源代码和文档、恶意删除工作电脑中的相关信息，要求他们停止侵权，交还软件源代码，公开道歉等。上海市二中院审理后认为，因无有力证据且缺乏法律依据，驳回原告的相关请求。与此同时，赖介婷将原公司、原公司法律顾问单位及刊登该广告的报纸一起告到浦东新区人民法院，称"严正声明"是一种前所未有的"通缉令"形式，严重损害了她的名誉权与人格尊严权，要求被告赔礼道歉，并支付精神损害抚慰金2万元和经济损失9.9万元（被解除劳动合同前3个月的月工资）。赖介婷的代理律师更表示，"死刑犯都不能用这种方式公之于众"。



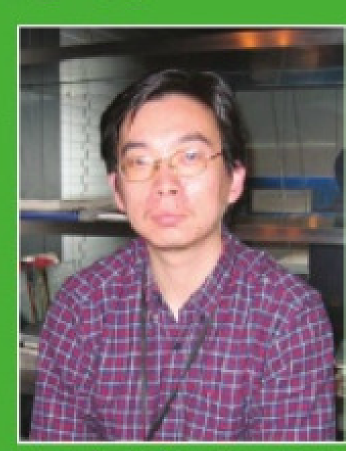
这半版广告可谓一石激起千层浪


游戏米果曾向上海警方报案，称赖介婷偷窃公司财物（一部数码相机和一块移动硬盘）。有媒体报道，当天警方问话后就排除了偷窃的可能性，而在米果提供的一段监控录像中，也无法找到赖介婷进行偷窃的证据。赖介婷的代理律师称，公司方面甚至无法提供失窃物品的原始购物发票

的负面影响。那么为何公司方面会下此决断呢？游戏米果在提供给法院的庭审材料中称，赖介婷在工作期间“严重违反劳动纪律”，长期在外兼职，侵害了公司的利益。赖介婷则反驳说，她去上海游戏教育基地（Game Academy）讲课，公司方面是知道的，而且她去讲课“没有拿人家的薪水”，又何谈兼职？

显然，兼职说不过是个冠冕堂皇的理由。米果方面曾宣称，赖介婷等人在公司内部拉帮结派，不服从公司领导，公司刚决定开除赖介婷，其他5个人随即就递交了辞职申请。而当事人之一的罗金海在接受媒体采访时表示，作为专业的游戏开发人员，团队肯定有自己的想法，但公司高层一再干涉游戏开发的方向，使他们的工作很难开展。他同时提到，公司内爆发的打人事件也让他们觉得在这个地方工作“没有安全感”。对此，一名游戏米果开发部的员工对记者表示，因为开发团队在17楼，而公司办公在25楼，平时联系可能不多，久而久之，老板感觉下面的开发部有点脱离公司。此外，老板总是去干涉游戏开发，但老板的意见不可能都出现在游戏里。“开发人员都听大宝（赖介婷）的，所以老板想‘除掉’大宝，没想到团队最后一起走了。”

两起“打人事件”


受害者之一赵千里

2006年8月4日，两名“社会人员”进入游戏米果开发部门，对“真封神”的主策划赵千里直接进行殴打。开发部门员工闻讯赶去拦架，被公司保安和某市场部人员“死死抱住”，说让他们不要打架。据称，赵千里被打的原因是在公司内部网站上发表了“不雅的言论”。随后7名开发人员认为开发部门的办公室已经不安全，请假在家休息。几天后，他们收到了公司的短信，告知他们因无故旷工已被开除。

2006年10月8日，游戏米果一员工在公司内部被殴打至头破血流。受伤员工称，他遭到公司总经理以及副总经理王淑琴（总经理的妻子）的殴打，这也就是媒体上所谓的“老板娘高跟鞋敲破员工头”的事件。被打员工委托某网站公开了其受伤照片，并表示将通过法律手段维护自己的权益；而被指打人的副总经理随后公开了自己的验伤记录，声称被打的其实是自己。两个多月后，上海市公安局卢湾分局淮海中路派出所向王淑琴下发了行政处罚决定书，做出罚款500元的行政处罚。

这两次事件被媒体调侃为“打人不难，难的是一直打人”。

“倒闭”还是“濒临倒闭”？

不管因为什么，开发团队骨干的离去让米果有些难以收拾。由于他们掌握着游戏研发的核心内容，使得后继者难以延续之前的工作，“真封神”的后续开发陷于停顿，公司的新项目《如来神掌Online》也受到了一定影响，出现上文提到的Bug无法得到修正也就可以理解了。


“濒临倒闭”的传闻出现后，前来探访的媒体记者和玩家发现，游戏米果并未被物业封门

难道是这样的困境让公司走到今天面临“倒闭”的境地吗？恐怕这也不是直接原因。一名不愿透露姓名的米果员工告诉记者，原因说起来也简单，其实就是资金出现了问题。这位员工说，米果并不是一家财大气粗的网游公司。“公司从2007年上半年开始亏损，因为负债，很多投资商都不肯继续投入，所以出现现在这种状况。”他说，此前公司一直是靠“真封神”赚的钱在做下一款游戏，但投入已经少了很多。而外界传言老板张尧勇失踪，其实是回台湾省筹集资金去了，希望后续还能有所发展，因为“老板还是很想投的”。


游戏米果的内部环境令人赏心悦目，谁能想到以后这里会发生“血案”？

记者注意到，在此事件中，网络上对米果的遭遇几乎是一边倒的喝彩声。本刊记者2005年前往米果探营时看到的办公环境十分令人羡慕，米果内部的员工也称，这里恐怕是淮海路上最漂亮的办公场所了。可以说，这家公司给人的第一印象相当不错。但“真人通缉令”事件爆发后，不管当事的6人是否真的有不利公司的举动，事实上都让米果蒙受了双重打击。一方面是游戏开发的停滞，一款不能继续提供更新的网游不可能吸引更多的人；另一方面，是公司形象上的巨大损失，特别是随后爆出的两起打人事件更让人对这家公司敬而远之。在记者接触的前米果玩家中就有人表示，“还玩他们的游戏怕被同学笑话”。不管米果这次是否能度过危机，公司一段时间以来在形象上的损失都是值得业内人士思考的。


2005年4月，本刊记者在游戏米果采访时为开发团队主创人员拍摄的全家福，从左至右分别是罗金海、萧智、林杨、童卓娟、赖介婷和赵千里。一年多之后，“真人通缉令”的主角正是这6人

据报道，米果在传出倒闭的消息后，员工已经减至100人左右。由于没有公章，很多想离职的人无法办理正规的辞职手续；一些拿不到工资的员工还前往卢湾区劳动争议仲裁委员会咨询，准备申请劳动仲裁。但据了解，到记者截稿时止，游戏米果的办公地点并未像传言中那样被物业封闭，一些前往公司所在地探访的媒体记者和玩家也看到公司内还有人进进出出。对公司已经倒闭的说法，这位米果员工也并不认同。虽然他认为自己现在已经算“离职”了，但他表示，还要观望一下，到年后再作打算。他说，因为毕竟老板也并未声言放弃，“看看会不会出现奇迹吧”。

▶深度评论

都说19万G为红颜

乍一看这个标题有点不知所云，但所有《魔兽世界》的玩家都应该知道所指何事。话说有一种凤凰，是《魔兽世界》资料片《燃烧的远征》中最亮眼的飞行坐骑，只有攻破25人副本"风暴要塞"，干掉血精灵的老大凯尔萨斯王子才有微小几率掉落。对于大多数还挣扎在卡拉赞的玩家来说，这只凤凰坐骑当真可称得上是"传说中的坐骑"，想看上一眼都不容易。

■北京 Laser

据不完全统计，从资料片开放到现在，国服百余组服务器、上百万玩家中能拥有凤凰坐骑的不到10人，足见其珍贵。但在2007年12月26日晚上，六区熔火之心服务器的联盟公会"归宿"就开出了这传说中的凤凰坐骑——奥的灰烬，随即被公会里的女性玩家"棉花朵朵"（*原名为"脑残体"，排版无法显示——***编者注**）以19万G重金买下。19万金币在熔火之心服，据说相当于7000元人民币。即便按照当前虚拟交易中约3分钱1G的均价，19万金币也值5700元人民币。消息一经传出，随即成为各大魔兽论坛讨论的焦点。


风暴要塞的入门任务已经让很多人疲于奔命，不是大公会根本不会尝试去那里

19万金币的争议

19万金币是个什么概念呢？举个例子来说。如果一名玩家在TBC里不停地Farm打怪，打得好的话，一个小时的纯收入大概是100G。如果一天打10个小时，19万金币需要190天，也就是半年多的时间才能积攒起来。对大多数魔兽金币持有量不超过5位数的玩家来说，19万金币不啻于一个天文数字。单凭自己Farm的话是不可想象的。于是，19万的金币只能有一个来源，那就是花钱买。许多人看到这个消息的反应是，这7000元到底花得值不值？


有的队伍打出了奥的灰烬，苦恼的是该怎么"分赃"，而朵朵的队伍，一人分走了将近1万G

其实这个问题存在两面性。对旁观的其他玩家来说，他们所能判断的只是根据自己的价值标准。要么是"我靠，真他妈的有钱"，要么是"吃饱了撑的，花这么多钱买这个"，大概多少有些酸葡萄心理吧。而对当事者来说，如果自己觉得很值，那么就是值得的。在各大魔兽论坛开始热烈讨论这个现象的同时，事件当事人，也就是花出19万金币的玩家自己讲的一番话，还是最有说服力的。


没想到引起了轩然大波，三撮小毛在论坛里发了一个长帖解释这件事的前因后果

这名叫做"三撮小毛"的玩家，在游戏里是一名侏儒战士，棉花朵朵（一名暗夜精灵德鲁伊）是他在现实里的女朋友。他在论坛上发帖子说："好多朋友误认为凤凰是我送朵朵的礼物，其实这只凤凰就是我们为'宝宝'所做的一件事情。形式化的东西在我们之间不需要，永远。何况，我们的'财产'从来都是共创共享的。虽然处在奋斗阶段而且又不能相见，但托各位的祝福，我们很幸福很满足。为游戏付出多少合适，一直是争论的焦点。我只想说，没有标准，量力而为。虽然在这个游戏中，这个价格算是不菲，但还是

三撮小毛的帖子（节选）

朵朵开始喜欢上了"小德"，因为它漂亮，它可以治疗、输出，甚至当T，于是我们开始精心照顾棉花朵朵。这是我们第一次独立玩两个不同的号，棉花朵朵在一天天的变"强"。因为我下班时间较晚，原来一周7天没有休息，所以"小毛"在一天天地变"垃圾"。上班工作的日子很累，可是我清楚，游戏里认识朵朵的朋友也清楚，棉花朵朵的变强导致现实中的朵朵比我上班更累。

……


Raid总是很累的，小毛的本意不过是给辛苦的棉花朵朵一件礼物

当时我和朵朵通了电话，在浮云飘过头顶那一刻我们都激动加脑热，达成了多少钱都要的共识。朵朵对数学不敏感，事后据她说，拍G的时候她根本没算明白多少G是多少RMB，只是加价想要得到。


如5173这样的虚拟物品交易网站在国内还有很多，不论收费还是所谓免费游戏中的虚拟物品交易，这些交易平台都能够支持，就算是《魔兽世界》这样官方禁止虚拟物品交易的游戏，玩家上去买点G也早就稀松平常了

在我们的收入水平承受范围内的。倒是在得到凤凰的欣喜之余，让我们意识到我们该更加努力地去赚钱。说实话，如果我们没有买这只凤凰，可能数日之后荷包里会保持一定数目的钱。但是现在，我们会加把劲儿，数日后也许荷包里还是同样数目的钱，可我们拥有了一只凤凰。”

什么是合适的付出

为游戏付出多少合适？每个人都有自己的标准。我自己也是一名《魔兽世界》玩家，在度过了疯狂的Raid期之后，现在我只是下班之后偶尔练练小号，周末有时间就叫上一群相好打打卡拉赞。如果再多付出一些时间和精力，对我来说就已经不值得。而我也有同样的一群朋友，他们每天做的事情就是8点钟准时上线，Raid各种高端副本，两年前如是，现在依然。对他们来说，生活的中心就是站在新副本门口迎接新的挑战，维系他们活力的就是站在Boss的尸体上所能获得的兴奋与荣耀。而游离于这个圈子之外的我们，没有权力也没有道理去指责他们。我们可以说他们这种生活与游戏的方式不健康，但是我们不能说这种做法不对——毕竟，每个人都有他自己体现价值的方式。只要他们觉得值得，只要他们觉得自己的价值得到了体现，那么就是一种合适的付出。

说回到凤凰事件，数千元人民币，说多不多，说少也不少。如果你借此联想到还有多少老区人民没有脱贫，那么在这种道德的制高点上，这些疯狂的玩家必败无疑。事实上，在事后的讨论中，也确有些言论出现了这样的苗头。比如，“你们买的G都不干净”，或是“你们还在上学就大手大脚花父母的血汗钱”（据三撮小毛自述，朵朵和他就读于同一所大学，朵朵目前在读，但他已经毕业工作）。其实，所有的看客与评论者，大可不必为这几千元去询问玩家的家人。毕竟从这件事情的本身来看，没有什么道德高地需要去占据。要知道，在其他的一些网游中，不要说这种传说中的坐骑，就是一件好一些的装备，花上几千甚至上万的人民币去购买的玩家也大有人在。在道具收费网游大行其道的今天，几千元人民币买一件几乎不能提高自身人物属性、只是能提高眼球效应的虚拟物品，大概会被其他游戏中的人民币玩家认为不可思议。从《南方周末》去年年底非常火爆的一篇文章——《系统》中就能看出，在《征途》中几千元的流水简直是再平常不过。但为何在《魔兽世界》中买一件高价虚拟物品就会引起这么大的震动？因为玩家自己认为，这几千元不过是体现了自身的价值，是一件“你情我愿”的事。但他也忽略了一个本质问题，那就是《魔兽世界》本身的原则就是抵制现金交易的，无论是账号、装备还是物品。

虚拟交易是否容情？

去年9月，《魔兽世界》中发生了一件轰动全“世界”的大事。在欧服的Sylvanas服务器上，一个名叫Zeuzo的盗贼玩家将自己的账号以7000欧元（折合9700美元或7.3万人民币）的天价出售。随后买主将该角色改名为Shaks并转入了Kazzak服务器。这个盗贼号据说拥有4件T6，更重要的是还拥有TBC目前的最终Boss伊利丹的两件橙色武器——埃辛诺斯双刃。在当时的世界范围内，同时拥有这两件武器的盗贼只有两人，Zeuzo是其中之一。此事被曝光后不久，暴雪迅速对此事做出了反应——无情地封停了该账号。原因非常简单，暴雪禁止虚拟物品以现金交易。


九城方面对这次交易没有什么表态，只有一位官网撰稿人认为，单以这件事而论，“规则及不上感情”。而且和Zeuzo的这次交易相比，使用的也的确是WoW中的虚拟货币

在如今虚拟物品交易随处可见、虚拟交易网站比比皆是的网游市场中，《魔兽世界》是为数不多坚守阵地的游戏之一。网游的本质本来是提供一个公平的游戏平台，让所有玩家在平等的条件下进行娱乐与竞争。玩家无论是三教九流，无论是老板、打工仔，无论是学生、教授，只要他在电脑前输入账号和密码，从点下“Login”的那一刻起，他们面对的应该是一样的世界——平等而无高下之分。这样的游戏进程才有意义，才能够被称之为“真正的游戏”。但在金钱利益的驱使下，这种本应与生俱来的公平与平等早就被打入冷宫，游戏中的虚拟世界已经成了现实世界的另一个延伸。只要我在现实世界中有钱，那么我在网游中一样能够通过钱来耀武扬威。在这种游戏中，体现的不是竞争，感受的不是娱乐，有的只是权益的交锋与人情的淡漠。如果娱乐的本质和过程都可以用金钱去衡量，那么这种娱乐只能是一种腐败和变质。


也许大多数人都乐意看到一个快乐的棉花朵朵

但从设计之初，《魔兽世界》的所有系统设置都是抵制现金交易的。作为即时战略游戏的大家，暴雪深知公平与平等对一款游戏来说有多么重要。所以在《魔兽世界》中，高等级装备只能通过自己的努力去获得。不能说虚拟交易对《魔兽世界》一点影响都没有，只能说在可控制的范围内，暴雪已经做得足够好了。

伊利丹的大片刀这么值钱？暴雪最终还是没有开这个危险的先例

说到19万G的凤凰，其中有争议，也有某些媒体的炒作成分在内。19万G的凤凰是否会让中文《魔兽世界》成了开闸的洪水，让它的虚拟交易变得不可收拾？我想未必。九城是否又看到了道具收费的苗头，暴雪是否会一怒之下封号了事，也不尽然。我宁愿相信，所有的爱情都有一个完美的结局。

幻想三国志4

■辽宁 侯杰

为什么要玩这款游戏

1.亲情与友情的渲染很好

在10年来的中文武侠游戏中，爱情已被重复咏唱了千百遍，玩家颇有些审美疲劳，眼泪也都快哭干了。而这部《幻想三国志4》虽然为紫丞设定了3位女角，但爱情的成份被淡化了，它的亮点在于强调亲情和友情。紫丞和刘绪的手足亲情，经历冷落、排斥，甚至是刀锋相对、设计陷害，那些不快尽可在一杯酒中消融，为对方的生而选择了死，这种亲情真可以叫人肝肠寸断，那枫江泛舟的时刻让笔者这样的老玩家也唏嘘不已，老泪纵横。紫丞和楼澈的友情，紫丞在开始怀有一丝的戒备，但楼澈的肝胆相照，春风化雨般将他的顾虑打消，两人谈笑生死，共御强敌。所以说，这部游戏最感动人的地方，不是美人依偎，不是情话连绵，而在那兄弟的一杯酒、朋友的一番话中，以及，诀别转身的一刹那……

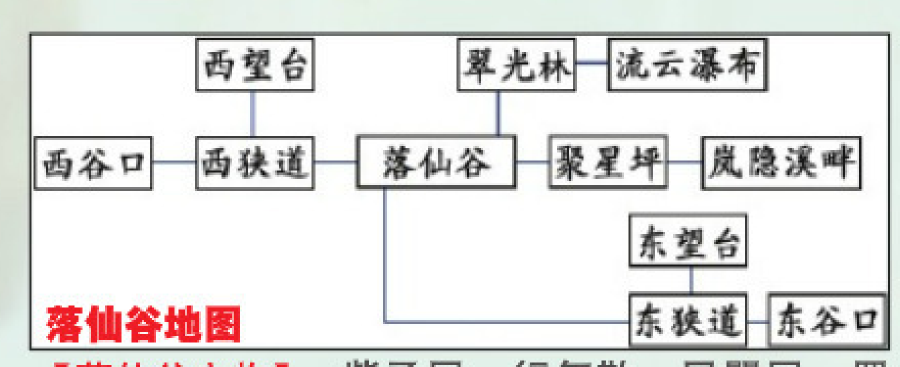
2.剧本的设定很强大

《幻想三国志4》以东汉末年的三国时期为背景，在战火纷飞群雄割据的局势中，加入仙魔的力量，使时代的棋局增添更大变数。这一代的剧本设计相当精妙，紫丞这个人物胸怀韬略，腹引机谋，牵动魏蜀吴三方的势力进行角逐，坐收渔翁之利。天下的平定只在他的一局棋中，然而天界的仙士却屡屡破坏这场棋局，似乎背后隐藏着惊天的阴谋。随着游戏的进程，紫丞的命运一波三折，经历着大喜和大悲，我们无法预知他的下一步将面临怎样的抉择，但可以看到他自置死地、破釜沉舟的勇气，为他沉着的智慧而叫绝，也为他的深沉城府而感到可怕。

《幻想三国志4》的系统延续前作，增加了琴瑚宝袋，用来强化装备。战斗事件的提示更为详细明晰，若要获取稀有的宝光装备，需将战斗难度设为困难并完成战斗事件（注：本攻略中的战斗事件均为困难模式下触发）。值得注意的是，本作中的对话选项极少，并且女角之间具有排他性，一旦提升某位女角的好感度，则其他女角的选择会关闭，因此要谨慎选择，在开始便定好攻略目标，避免三心二意，最终落得孤独终老的下场。紫丞和楼澈的好感度也会影响故事的结局，好感度高，楼澈会死；好感度低，则紫丞会死，如何取舍就看你自己的了。

琴声琤琮 落仙谷风雨倏至 剑气纵横 月陵渊梅英纷飞

落仙谷的流云瀑布，紫丞弹琴怡情，成群的炽仙军闻风而至，挥手之间将他们化为翩飞的纸屑。鹰涯和琴瑚赶来，在两人的吵闹中，司祭师倩也匆匆赶至，称谷外迹象有些不同寻常，紫丞连忙带着众人往西谷口探看（琴瑚宝袋开放，用来粉碎装备收集宝沙，或用宝沙来强化装备提升性能。记得给琴瑚修练“幸运招财鞠”，在战斗中可用它来偷窃）。



【落仙谷宝物】 紫丞屋：行气散；风瞿屋：蜀之药王、飞针；族民西舍：59两；师倩屋：金创药；西守屋：50两



制作	宇峻奥汀
发行	寰宇之星
类型	角色扮演
语种	简/繁体中文

在西谷口看到弟弟刘绪逃过来，身后追着一只猲狙（战斗事件：不伤刘绪）。战后带着刘绪去见风瞿先生疗伤，风瞿提醒他准备成王大典的事。来到聚星坪找崔嵬练功（战斗事件：打败他），然后前往岚隐溪畔，在湖边拾到一支发

簪，石后传来女子的惊呼声，见到冰夷族少女容仙。对话：

1.……还是把她吓着了吗？（容仙好感度+）

2.没想到她竟不告而别……

在东望台找到鹰涯和琴瑚，回到风瞿屋中见刘绪已经醒来，正执剑与风瞿和崔嵬对峙，紫丞将他安抚下来，得知母后被曹操所杀的消息。屋外人声鼎沸，魔族群情激昂，欲杀刘绪以祭族人。紫丞将他们遣散，带刘绪回翠光林的房间休息，然后到岚隐溪畔静思：10年之期将至，待成王大典之后，便可出谷向仙家和朝廷报仇了。

空中传来低沉的吼声，赶到聚星坪见到凶兽穷奇（战斗事件：在1分钟内将穷奇打倒，或将它的体力减至50%以下变成狂暴状态），打败它后回去探望一下刘绪，然后由西谷口离开落仙谷，由大地图进入悬壶洞天。

支线任务：生病的弟弟

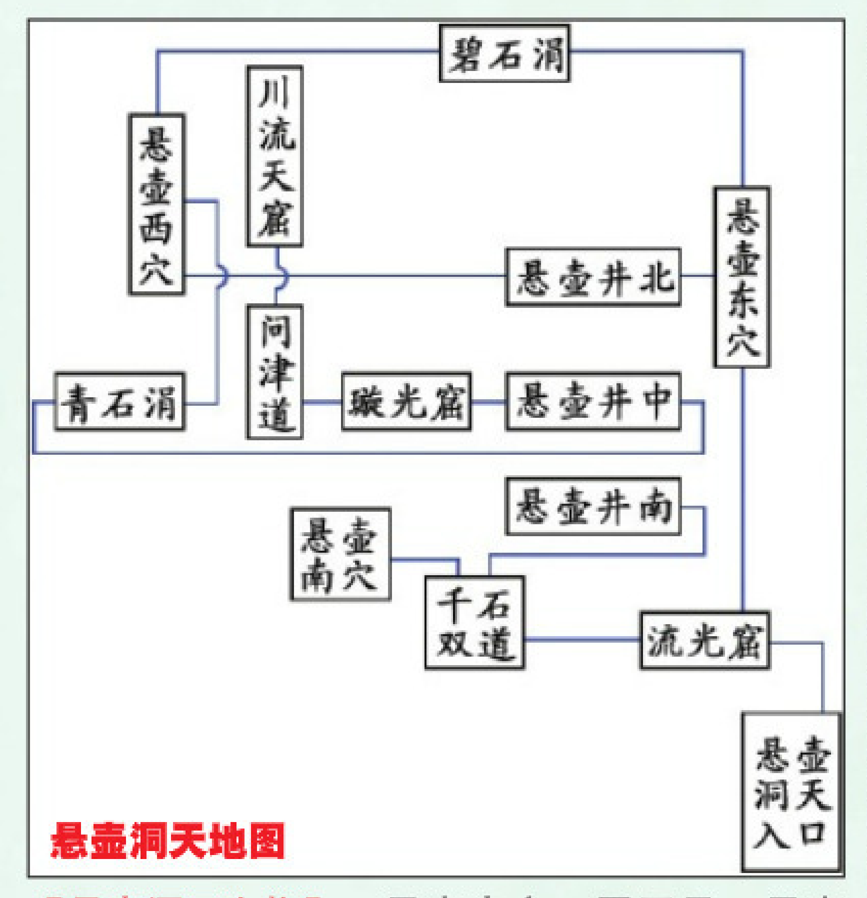
和东望台的守卫韦淳谈话，再到东舍找小魏，看他吃完药再回去找韦淳，得到仙丹化生。

支线任务：崔嵬的烦恼

和崔嵬练武后交谈，受托往西望台拿材料，找安凛拿到小树枝交给他，得到赤蟾丹。

在悬壶洞天的地图上击败古瓮妖，会有几率遇到蛇精一次（不会重复出现），对话有3种选择——“放你一条生路”：送灵山何首乌后逃走；“光荣的报酬”：普通战力，击败后拿宝箱；“极光荣的报酬”：蛇精使出五成实力，击败拿宝箱（白虎铠）。

悬壶洞天的悬壶井南、中、北3部分是在相同地图上，只是被分割成



悬壶洞天地图

【悬壶洞天宝物】：悬壶南穴：甲子丹；悬壶东穴：制伤丸；悬壶井（北）：行气散；碧石涧：100两、蜀之药王；青石涧：飞针；悬壶井（中）：藤甲；川流天窟：甲子丹


在岚隐溪畔初逢冰夷族的少女容仙


落仙谷计诱夏侯渊

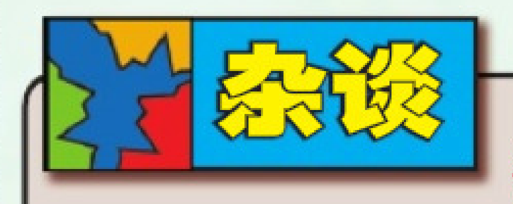
互不相通的3段，走到悬壶井中的场景，看到一株红梅树，空中浮现女子的形貌，紫丞感觉是由破碎的冤气形成，由树下拾到红梅幽瓣和红梅幽盘（红梅幽瓣是主线的关键道具，共有5枚，请按攻略留意收集）。在迷宫的尽头川流天窟找到穷奇（战斗事件：打倒它），战斗中它会变化两种形态，取胜后让琴瑚为它疗伤，然后率队回谷。

回到谷中见到风瞿先生，知道明天便是成王大典的日期了。回屋探望刘绪，然后到流云瀑布静待黎明的到来。天亮后前往聚星坪，在族人的目光中与四使战斗，打完车轮战，凶兽穷奇出现，对紫丞俯首帖耳，众人见状更是掌声雷动，拥举紫丞为魔族之王。

夜深人寂，魔族在盛典之后尽皆安睡，刘绪偷偷溜到谷口和夏侯渊汇合，称酒中的麻药已然奏效。当他返回屋里的时候，却发现紫丞完全没有睡意，原来他的举动全部在紫丞的掌握之中。

夏侯渊的部队冲入谷中，被魔族的火箭所伤，这是紫丞布下的引君入瓮之计。紫丞等人捉拿谷中的4位将军，然后打夏侯渊（战斗事件：5分钟内取胜）。将夏侯渊打败后，司马懿带着仙士攻入山谷，紫丞决定启动封神阵法来封锁山谷，然后来个瓮中捉鳖。

在月陵渊见到炽仙军的首领相丹，师倩认出他就是10年前杀死父亲紫狩的仇人。此战开始不必主动进攻，紫丞给自己回血，师倩在阵外用法术轰杀清小兵，最后打相丹（战斗事件：清掉所有杂兵再打倒相丹，或直接击倒相丹）。相丹施术封住了师倩，紫丞跳至空中，欲以血借气来启动阵法，却被相丹封入坚冰之中沉落湖底……



演义与历史的距离

■北京 Griffin

又是一个三国背景的游戏。迄今为止，依着“三国”这棵大树的游戏已经多得数不过来，游戏类型涉及极广——回合策略、即时战略、动作、横版闯关、战棋、角色扮演，甚至还有桌面益智和体育类……这也不奇怪，因为三国这段历史实在是太特殊了，太多过人的智慧，太多传奇的事件，组成了中国历史上绝无仅有的英雄年代。

通常百姓对三国的了解主要来源于《三国演义》，不管是小说、电视剧还是评书，《三国演义》都是最深入人心的三国渊源。当然，大多数人也知道，《三国演义》毕竟只是经过艺术加工的小说，很多故事都和历史不符，当不得真。比如，说起小说、评书、相声里的“莽撞人”张飞，大家都会联想到燕颔虎须的形象，其实史书《三国志》中的《蜀书·张飞传》并无一字涉及张飞的相貌。此外，历史上的张飞也不是演义中描述的一勇之夫，张飞擅长书法，还会画画，北京出版社印行的一本《标准习字帖》的《编后》中，就把张飞列为武将中的书法家。

演义中与真实历史不符的事还有很多。历史上的周瑜智勇兼备，器量广大，所谓“三气周瑜”更是杜撰，周瑜其实是病死的。赤壁之战中，诈称百万的83万曹兵，其实只有20万。诸葛亮草船借箭、借东风也是子虚乌有。关于诸葛亮这个人的神话几乎是最多的，历史上的诸葛亮政治眼光高过军事智慧，火烧博望、空城计、火烧上方谷等都是虚构，八阵图的神兵天降就更是不实传说。同样被神话的还有赵云子龙，《三国志》记载的长坂之战只有寥寥数句，而历史上的赵云，其官位并不算太高。建安二十四年（公元219年），刘备称汉中王，拜关羽为前将军（之前关羽已经被朝廷封汉寿亭侯），拜新亭侯张飞为右将军，拜都亭侯马超为左将军，拜黄忠为后将军，赐爵关内侯。而此时的赵云仅是翊军将军，没有任何爵位。演义中有这些被夸大的人物，自然也有被忽略的人才，陈登、桓范等在小说中并未受到重视的人物，其实也都有着惊人的才智。

说到底，艺术来源于生活而高于生活，演义来源于史实而高于史实。作为游戏作品，玩家当然还是更喜欢夸张、传奇的故事，所以，请抱着游戏的心态玩游戏。

恨重仇深 破冰湖颜见天日 笔转琴飞 斗驿馆棋逢对手

3年后，自称仙人的楼澈，带着蜀军都尉苏袖，还有成都镇水南宫世家的公子南宫毓，来到月陵渊见识冰夷族的美女。不料湖面都冻成了坚冰，为了不丢面子，楼澈施展法术将整座冰湖解冻，潜入湖底没见到美女却发现了紫丞。三人带着紫丞回到薰风午原，苏长老已经外出，楼澈只好亲自治疗，给他渡入仙气后，他体内的气息却更加虚弱了。

紫丞凭着强烈的求生意念最终醒了过来，他感觉附近有仙气，连忙向楼澈等人攻击，却身体虚弱再度昏迷。醒来后从苏袖口中得知，自己竟然在湖底长眠了3年时间。为了凝聚真气，紫丞独自步出帐外，溜到酒帐偷喝了一坛老酒，他没想到下肚的，便是出自长老之手的熏风。



苏袖将欲逃跑的紫丞背回村庄



按Q键与魔兽合体在场景中奔跑

紫丞的身体渐渐恢复，不愿和楼澈等人过多纠缠，偷偷朝村外走去。在村外却被苏袖喊住，非逼着他回去吃药（战斗事件：打倒她）。紫丞被苏袖打倒带回村里，醒来后出帐找到苏袖和南宫毓，紫丞向两人道谢。对话选项：

1.……这名女子倒是性情中人。（苏袖好感度+）

2.这名女子倒是不能小觑。

苏长老跑到跟前说有怪物出现，来到村外看到穷奇和夏侯翎，连忙拦住张弓欲射的夏侯翎（战斗事件：3分钟内重伤夏侯翎），战胜后得到穷奇。向苏袖等人告辞离开了薰风午原，在前往落仙谷的途中，会随机遇到爱心三人组（战斗事件：三人死亡前都曾喊过痛），在途经月陵渊的时候进去看看，从断桥处拾得红梅幽瓣。

回到落仙谷，从地上残留的痕迹分析当时战斗的情形。来到岚溪河畔遇到两名断头将军，随后容仙出现。将断头将军消灭后，从容仙口中得知，原来当初是她用内丹为自己护住心脉，才使自己冰封湖底3年而不死。这时容仙要求和紫丞一起旅行，紫丞不想牵累她，婉言拒绝：

1.……多谢姑娘好意。（容仙好感度+）

2.抱歉，请恕我不能答应。

离开岚溪河畔前往西狭道，容仙不死心的追过来，这时遇到曹军刺哨（战斗事件：零阵亡），战后紫丞拗不过容仙的请求，只好答应她同行。接下来前往长安，在大地图随机遇到白猴，战斗有机率掉落幸运之魄和古镜寻荒，用它们可提升掉宝率。来到长安将容仙安顿到客栈休息，然后到长安收集线索。

支线任务：洛家大小事（前、后篇）

此任务分为前后篇，需在不同时期完成。首次到长安城，到洛家屋找洛涵对话，然后前往葛家屋找葛婆婆请教让小宝不哭的方法，再回去找洛涵对话，得万年灵芝。再到洛家找洛涵，她会提起自己与成都表哥的婚事，然后前往丽人巷找卖风车的洛婶，得药丹流转。

支线任务：传说的片段

在丽人巷百花楼和淳儿交谈，他很怀念当年百花楼的海棠，提示他歌词“雨笑雨含忧”，得300两。

支线任务：躲猫猫

在“仙士招募”旗子旁有名玩躲猫猫的小孩牛奶，答应帮他找其他的小朋友。在右边楼梯后找到脆饼，在地图下边小牛水鼓的左边找到甜豆，然后再找牛奶谈话，得到药丹六阳。

支线任务：协寻逃妻

醉香楼客栈的左边站着一个叫曾阿水的人，他要寻找失散的未婚妻红儿。日后到邺城红玉楼的红玉房遇到红儿，红儿在青楼生活不想回去，回去将消息告诉曾阿水，得到仙丹秘骨。

紫丞知道风瞿先生曾在长安投资一处宅院，作为日后落脚之用。向客栈的方蕾打听紫府位置，原来离客栈不远。来到“招募仙士”的旗子旁，听书生谈论驿馆招募仙士的事。再到丽人巷和城门听取关于仙士征募的事，决定明日前往驿馆参选御城仙士，这样能够自由出入曹操所辖各城，并有机会接近曹操，为伏后报仇。回客栈向容仙说出计划，容仙怕他泄露身份，紫丞安慰她会掩藏体内的魔气。

翌日，紫丞戴上面具赶往驿馆，大厅里人潮涌动，那名自称仙人的楼澈也在其中，紫丞和他为了搏御城仙士的职位而交手（战斗事件：5分钟内打倒楼澈）。紫丞和楼澈难分轩轾，这时驿馆外出现一对魔族男女，正是鹰涯和琴瑚，紫丞将他们引开并告知计划，两人假装被紫丞所降伏，这时楼澈追来发现晚了一步，恼火中发出惊天动地的一招，整座驿馆化为废墟，这样御城仙士的名位谁也不用争了。对话选项：

1.方才那人倒是颇有实力……（楼澈好感度+）

2.我们无须与他痴缠。

块垒难消 百花楼心声流露 盛会可期 玉琼宛杀机叠现

回到客栈，从鹰涯和琴瑚口中得知，自当年落仙谷一役后，族人已投奔雨苍山，师倩去向不明。这时容仙进来说风瞿先生迎接众人前往紫府，当琴瑚得知容仙与紫丞是亲近，哭着跑开。到客栈大厅找琴瑚，遇到楼澈、苏袖和南宫毓，这时有名家丁送来百花楼的邀请帖。邀请楼澈一行前往紫府相叙，得知楼澈竟真是仙人。酒席上紫丞在酒菜里下了手脚，将楼澈、苏袖、南宫毓和容仙迷倒，鹰涯



众人齐聚紫府欢笑一堂



在洛阳客栈门外遇到京城第一美女璎珞

主张杀掉楼澈以绝后患，紫丞难下决断，留待以后再说。

带着鹰涯和琴瑚来到百花楼，在这里看到郁郁寡欢的刘绪，偷听他和铃兰的对话。离开百花楼遇到楼澈，争吵声引来附近的士兵，脱困后回到紫府，紫丞从风瞿的留信中得知，曹操将会在一个月后的孙曹联姻庆宴上现身，于是邀请楼澈等人动身前往洛阳。在楼澈加入后，注意修练魔兽饕餮的“肚里乾坤”，用来打群体。“吞噬”可将己方队员吞入肚里避免敌人的伤害，可用来应付敌人的必杀技。

来到洛阳城，看着似锦的牡丹，谈论有名的美食，楼澈嚷着饥饿，于是一行人前往客栈投宿。

支线任务：失散的妹妹

与洛阳城中杨朝升谈话，得知他在寻找失散的妹妹招弟。见招弟需要特别的信物，先找小贩阿保买牡丹花球，得知卖完了。在前往玉琼苑的进候，留意百艳回廊可找到紫牡丹，交给阿保制成牡丹花球。到长安百花楼菊香房找彩菊，得到招弟身亡的消息，回洛阳告诉杨朝升，得甲子丹。

支线任务：牡丹通

在洛阳萧家布坊和老板萧成谈话，回答两道有关牡丹的题目。答案分别是：1.谷雨花；3.花中之相。得到甩手镖。

来到客栈，老板劝阻要进去的客人，说里面来了大人物，这时有人影飞了出来，随后走出一名飞扬跋扈的少女，在随从的簇拥下往东巷行去。众人正在谈论少女的来历，这时空中传来低沉的吼声，琴瑚说是洛阳的朋友赫郎的声音，于是前往东巷探查究竟。

来到杂技团月下香，发现大门被下了禁制，那名蛮横少女正束手无措，楼澈将禁制解除，一行人进入大厅，上楼调查月香房，琴瑚阻止众人开门，称里面有赫郎的悲伤气息。来到后院找到一株红梅树，类似悬壶洞天见过的那株。

天色忽暗，穆月香出现，并向大家介绍璎珞的身份，她是京城第一美女，也是曹操的义女。回到客厅，这里有些伙伴在练杂耍，穆月香端来香茶，璎珞伸手去接却被紫丞喝止，此时赫郎出现（战斗事件：零阵亡）。打败赫郎为其疗伤，得悉他和穆月香的爱情磨难，月香的怨灵在时刻准备杀人。进屋看过穆月香的尸体，紫丞感到此事尚有疑点。

离开月下香前往驿馆调查，在馆外教训两名修仙士，打听到月下香的成员（钟贵、周方）。进入驿馆与修仙士展开混战（战斗事件：7分钟内敌人全灭），战后紫丞发现驿馆周围被下了仙家结界。进入大厅见到天将冯轲、离墨和夏侯翎，离墨是楼澈的师兄，一副孩童的模样，紫丞将来意道


端详一下月下香后院的红梅树


楼澈的师兄离墨保持着一副孩童形貌


原来赫郎发狂全是这位神秘女孩所致


独自步入凤影楼破坏孙曹联姻的庆宴

明，离墨同意他将钟贵和周方带走。

回到月下香后院，将狂乱的赫郎打败后，施渡魔气使之清醒（战斗事件：零阵亡）。在后院拾取红梅幽瓣，然后前往月香房见复活的穆月香，她作为答谢交给玉琼苑的请帖。离开月下香时，楼澈问紫丞是仙是魔。对话选择：

1.此人当真与众不同……（楼澈好感度+）

2.此人想法真令人费解……

由大地图前往玉琼苑，在门口被守卫阻住，于是楼澈变成一位“大美女”佯称是月下香的人，率领众人成功潜入。在百艳回廊遇到一名石上卧睡的人，来到凤影楼外，紫丞将楼澈遣开，独身步入大殿，他用琴曲收了众位武将士兵的兵刃，并将假曹操当场斩杀，让夏侯渊给曹操传话，日后会将天下掌握在自己的手中。

到楼上找到楼澈，紫丞抱起璎珞朝外面逃去，结果被一名懒洋洋的人阻住去路，正是方才石上卧睡的陆逊（战斗事件：零阵亡）。陆逊在施展“还彼自身”一招时会有反弹效果，可趁此时机蓄力或恢复，等招术消失后再攻击。此战结束后，一行人返回洛阳，打听自玉琼苑事件后孙曹联姻的结果如何。

支线任务：姚黄魏紫（前、后篇）

到洛阳华家，华永听说他的妻子紫儿是妖所化，拜托紫丞帮忙寻找灭妖镜。以后前往巴西三寨的瓦口隘道可拾到灭妖镜。将镜子交给华永的妻子华紫，华紫承认是牡丹花精所化，在她消失后，华永后悔莫及，得到六合甘露丹。日后前往建业的魏家屋见到华紫的后世降生，事件结束。

支线任务：乱世中的选择

前往洛阳客栈的人字房找凌羽情，受托寻找她的未婚夫郡周。日后前往建业，在孙权府外找到郡周，他不愿再与凌羽情见面，回去将消息告诉凌羽情，得大罗仙丹。

在街上倾听王承和朱盛才的谈话，再到客栈听到李胜和冯珊的谈话，得知经过玉琼宛一闹，孙曹联姻失败，魏吴的关系异常紧张，一切如紫丞所希望的。进入天字房，解开穴道的璎珞突然拔出匕首朝紫丞刺去。对话选项：

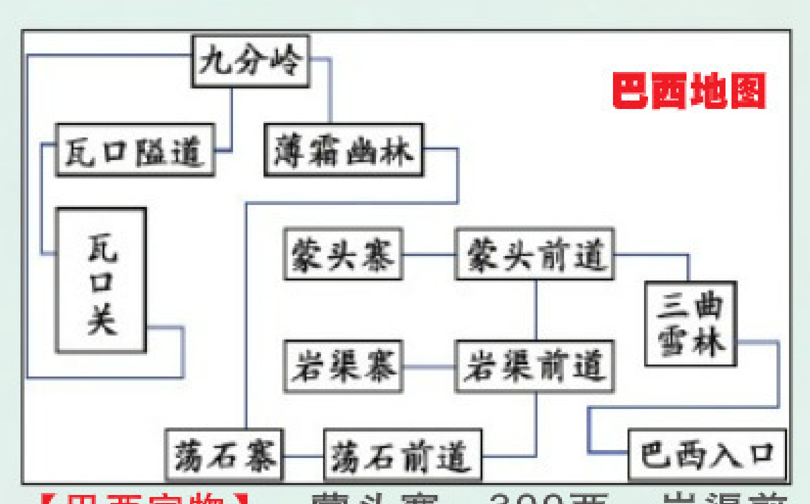
1.……

2.此女性情倒是十分刚烈……（璎珞好感度+）

铁马旌旗迷瘴邪风　巴山试招留轻笑成都破阵剩余哀

璎珞离开后，紫丞等人稍事休息便离开客栈。在城门遇到宵明，这位魔族的首辅埋伏在魏军里，定有其深意，只是他对紫丞这位魔族新主并不服（战斗事件：清掉所有小兵再打倒宵明）。为了使宵明能服从自己，紫丞答应找出对魔族来说非常重要的两宝——腾蛇和混沌！

璎珞追上来，让宵明动手抓捕紫丞，宵明借故离开，



【巴西宝物】：蒙头寨：300两；岩渠前道：鹰眼石；岩渠寨：百年参；荡石寨：蜀之药王；薄霜幽林：瑶琴、扇朝雪；九分岭：甲子丹；瓦口隘道：甲子丹、灭妖镜（接到支线任务“姚黄魏紫”后）；瓦口关：甲子丹（副将房）、灵山何首乌（主将房）

紫丞便挟持她前往巴西，巴西是蜀将张飞和魏将张郃交锋的战场。

来到巴西入口，按照风瞿先生的计划进行攻寨。巴西三寨要按蒙头寨—岩渠寨—荡石寨的顺序攻夺，通路依次开放。每一寨都要与守寨将军战斗，在荡石寨打的是名将张郃（战斗事件：在小兵全清前打倒张郃），战后张郃会退至瓦口关防守。

派手下用粮草诱开张郃，紫丞赶到瓦口关遇到刘绪，打败他放其离开。此时张郃夺粮草失败逃往九分岭，于是前往九分岭阻击，这时张飞率队出现（战斗事件：一击重伤张飞），张郃趁机逃跑。打完张飞，关羽也在苏袖的带领下赶到，邀请紫丞前往成都见刘备。来到瓦口关，和关羽比试武功（战斗事件：10招内打败关羽），然后到主将房饮酒。

半夜步出房间，紫丞此时可与苏袖、容仙和璎珞3位触发对话，增加任一女孩的好感度，则其他人的事件会关闭，请慎重选择。


璎珞对紫丞的身份疑问重重


风瞿先生向紫丞提出攻夺三寨的计划

苏袖站在主将房外，她会让紫丞去找容仙，对话选项：

1.也好，苏袖姑娘早点休息吧。

2.无妨，我想容仙只是去吸收河水的灵气……（苏袖好感度+）

来到河边见容仙，她会让紫丞去找璎珞，对话选项：

1.我知道了，你也早点回房休息吧。

2.容仙，你总是为人担心……（容仙好感度+）

来到城墙角找璎珞，对话选项：

1.璎珞姑娘果然养尊处优。

2.……姑娘何必如此。（璎珞好感度+）

找女孩交谈完前往城墙，感觉这里的气场和魔界相似，这时发现楼澈正坐在屋顶饮酒，对话选择：

1.楼澈？他怎么会在这里？

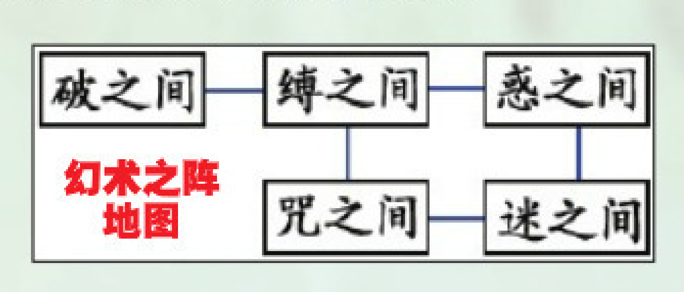
2.楼澈？难道他发现了什么？（楼澈好感度+）

在楼澈饮至天亮，然后让风瞿和琴瑚改善这里的风水，为以后作准备。和关羽一道前往成都，在大地图随机遇到爱心三人组（战斗事件：等三人全部放过毒后再打倒）。进入成都见刘备，紫丞交出信物证实自己的身份，请刘备协助破曹，承诺在3个月之内夺取汉中，在此之前，要消除蜀国和东吴间的矛盾。

支线任务：铁嘴师赫准

在成都与看相先生谈话，回答他的几道问题，第一题答案是木；第二题答案是水，得到灵山何首乌。

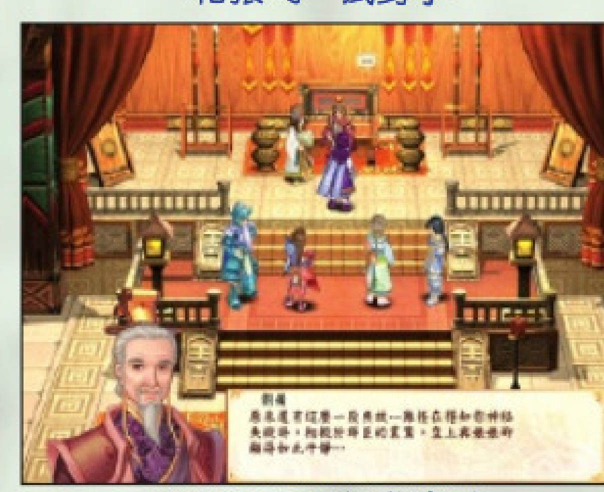
回到客栈休息一夜，次日清晨准备出城，这时得知河神显灵要处决魔物。来到碧徽河畔，容仙发现要被处决的魔物才是真正的河神，于是和伪河神战斗（战斗事件：身上有蛇精之魄并答应送给她，等她能力大增后再打倒），战后众人陷入幻术之阵。

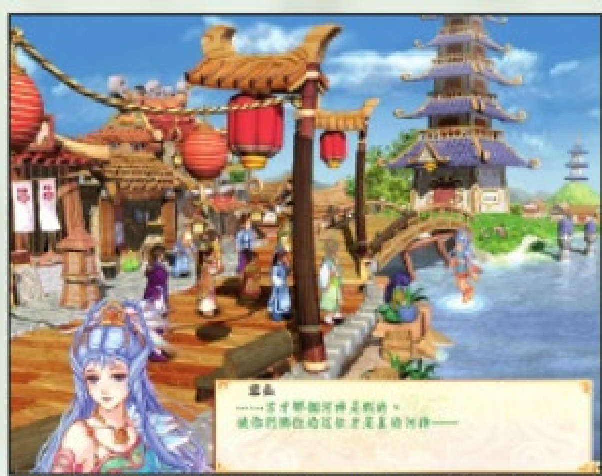


先由开始的缚之间到咒之间，在这里找到楼澈，再到迷之间找到两名失踪的小孩。小男孩被术法杀死，带着小女孩返回缚之间，楼澈施法后朝左走到破之间，与仙士方瑞和葛秋战斗（战斗事件：先打倒方瑞）。战后从明华体内取出水玉，返回迷之间杀两仙士，法阵破除。回到碧徽河畔，容仙将真象告诉城人，将水玉还给河神。

南宫毓与哥哥南宫响相见，众人陪着他前往南宫宅院。到大厅见到南宫尉和葛氏，楼澈对葛氏的唠叨很不耐烦，紫丞也知道事情很不简单，决定当晚留在南宫家调查真象。来到庭院听侍女秋华和春满的对话，到客房南宫毓向大家解释南宫和公孙的渊源，这时窗外有黑影出现，一路追至碧徽河畔的


和张飞一试身手


和刘备探讨伐曹之计


破了幻阵，容仙恢复了真实河神的身份

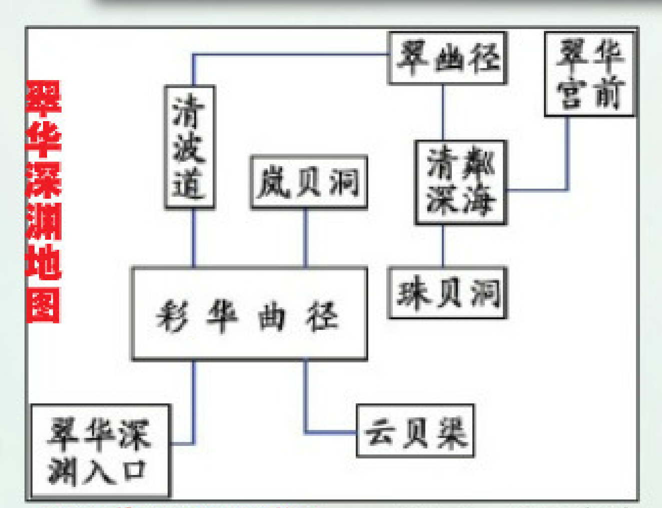
南宫禁地，那名黑衣人不见踪影。禁地里放着一只奇特的水盆，紫丞感觉它会使心情波动，触碰之下进入九眼井的空间。这座迷宫很是繁复，但走出去的方法很简单：由开始的九眼之壹往下走流方之梯，再踩眼睛图案到左侧，注意往回踩眼睛都会传送到不同的地方，每到一处新场景都往回踩，直到九眼之捌，再往上走便是公孙禁地了，原来成都南宫家和建业公孙家的禁地竟是用九眼井来相连的。

离开禁地撞见曾与南宫毓有婚约的公孙宛儿，她二话不说便率家丁攻了过来（战斗事件：在4分钟内消灭100名后援）。战后前往大厅向公孙胜解释，公孙宛儿却仍不肯罢休，这时孙桓和陆逊现身，孙桓对紫丞很有好感，决定将他向父王推荐，便将紫丞一行带出公孙府。

支线任务：患难见真情

在建业与王楷交谈，得知张老板的货船在归宁航路沉掉。进张家屋找张义谈话，答应将来帮他寻找遗失的瓷器。以后前往翠华深渊在云贝渠找到沉船货物，交给张义得到闪龙镖。

碧波淼淼 翠华宫石龙初醒 黄沙漠漠 葭萌关黄雀在后



【翠华深渊宝物】：入口：百淬毒沁；云贝渠：活络散、甘露丹、沉船货物（接到支线“患难见真情”后）；岚贝洞：紫金丹；珠贝洞：仙丹霸方、彩华珠贝（接到支线“女仙的要求”后）；翠华宫前：蜀之药王；翠华内殿：华陀秘药

见到孙权，紫丞答应在一个月之内，帮他取得宁归航路的地图。离开孙权府，前往孙桓居找孙桓喝酒，第二天前往明风港。大船朝大海深处航行，没想到身为仙人的楼澈居然会晕船，大家哄然大笑。这时大船剧烈地震动起来，原来是冰夷族将船底攻破，众人于是弃船进入海底。

在翠华宫见到珂岐，她是冰夷族的族长，也是容仙的姐姐，她固执地认为紫丞在诱骗容仙，一言不合动手便打。只有5段以上的攻击才能对她构成伤害，尽量用段数高的招式打，同时掌握队员的攻击节奏，连续出招将连击数累积上去。打败珂岐后，她同意让容仙继续随紫丞旅行，并提起翠华宫逐渐沙化的问题，此事与冰夷始祖有关。前往冰夷之殿遇到一名红裳女子，用怨忿之念将冰夷始祖唤醒朝众人攻击。它是一条看似僵硬的石龙，将它打倒一次会变成狂暴状态，注意它的攻击节奏，在它出招的时候用饕餮的“吞噬”来避免伤害。打败了河神冰夷，宫殿的沙化现象停止了，珂岐将宁归航路地图交到紫丞手上。由月陵渊出来，紫丞决定先去成都见刘备。来到成都后，赵云将大家安排到纪家屋落脚，令紫丞没想到的是，主人纪草竟是魔族中人。晚上给容仙接一盆水，对话选项：

1.我已答应珂岐族长好好照顾容仙（容仙好感度+）

2.容仙毕竟是我的恩人

不久诸葛亮来到纪家屋，紫丞将宁归航路地图交给他，此时赵云说张郃正率仙士改变关内气候，葭萌关的黄忠陷入苦战，苏袖打算前去找张郃报仇。在苏袖离屋后，对话选择：

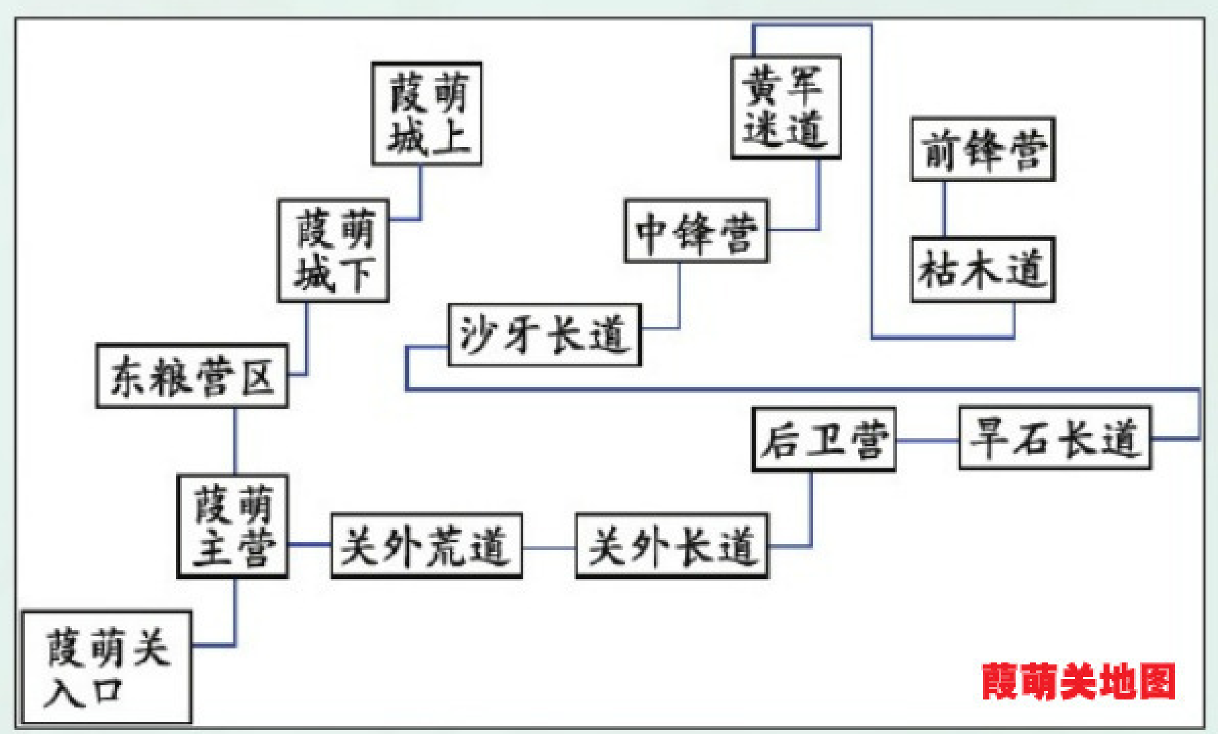
1.我还是去将他追回吧。（苏袖好感度+）

2.楼兄还是快将他追回吧。（楼澈好感度+）


紫丞答应帮孙权取得宁归航路海图


大船被冰夷族的士兵攻破


众人登上葭萌关远眺



【葭萌关宝物】：主营：甘露丹、500两(一般营帐)、甲子丹（主将营帐）；后卫营：蜀之药王；中锋营：大行气散；葭萌关上：夺魂镖

来到满眼黄沙的葭萌关，恶劣的气候让人很是难受，果如赵云所说，仙士们在改变这里的气候。

来到葭萌主营的主将帐篷，吩咐琴瑚带霍峻和孟达寻找水源，然后登到关上眺望，远处的美景尽收眼底。不久琴瑚回营，紫丞等人前往关外接应黄忠将军。由主营出发前往前锋营，在这里见到黄忠，紫丞说破黄忠所施的计谋，两人的意见不谋而合。不久张郃的部队袭击营地，且战且退，分别在前锋、中锋和后卫营打几场失败的战役，逃至主营外时天色已黑，趁魏兵熟睡潜入营地，将四边的粮草点燃，魏兵当即慌乱无章，在地道埋伏的蜀兵倾巢而出。紫丞跑到主将帐篷前与张郃展开战斗（战斗事件：在时限内击败张郃），战后司马懿赶至将张郃救走，苏袖在后面紧追不舍。此时楼澈借故离开，紫丞的对话选择：

1.鹰涯说得不错……

2.楼澈方才神色有异……（楼澈好感度+）

前往葭萌关上找楼澈，从他和伶叶的谈话中得知，原来他竟是杀父仇人相丹之徒，紫丞于是上前挑战（战斗事件：零阵亡）。将楼澈击败，让他叫相丹来见。回到主营，发现成片的蜀兵尸体，帐篷里面的伙伴们也倒了一地，转身见到璎珞和司马懿，闻着特别的香气，意识渐趋模糊……


紫丞被司马懿和璎珞联手捉走

回到营地的楼澈，连忙将伙伴们救醒，决定前往邺城寻找紫丞的下落。

支线任务：公孙宛儿的密探

离开葭萌关后进入玉琼别苑，在百艳回廊地图右上角的石桌旁遇到黑衣人，打败他拾到书简，得知他是公孙家派来的密探。

支线任务：温暖熏风

在熏风聚落和帐篷旁的安亚交谈，再找苏合谈话，他要寻找3种制作熏风的原材料。青松酯在雨苍山的雨苍幽林场；红露浆果在玉琼苑内的宴客主厅；桔梗花在建业公孙外院往禁地的路上。找齐交给苏合，得到甲子丹×2。

支线任务：协寻宠物猴

到邺城西郭的郭家屋，受郭婆婆所托寻找丢失的宠物猴皮皮。到洛阳东巷找恶汉魏继和李丸，打败他们抢回皮皮，将它交给郭婆婆，得到命刻。

支线任务：父债女还

邺城的赌坊，帮岳元还掉3000两赌债，得到化功丹。

风雨多经 隐森狱潜心敛锋芒 生死易改 尝措刑斗胆惊魔技

恍惚间紫丞回到幼年的宫庭生活，父皇和母后对他宠爱有加，紫狩也时常来宫里传授他引导真气之法，备受赞扬的他却受到弟弟刘绪冷落和排斥。有一天，他去刘绪房间却无论如何也推不开门，等至天黑也见不到刘绪的回应，回屋的途中遇到刺客，体内激荡的魔气将他变成一只怪兽。


曹操愿与紫丞平分天下，被紫丞断然拒绝

醒来后再找刘绪，他却称紫丞是恐怖的魔物，紫丞前往大殿听到父皇和母后的谈话，连忙逃出大殿，途中遇到猎魔的诸仙士，危急时刻紫狩赶至，带他离开这锦衣玉食的皇宫，从此和弟弟刘绪天各一方……


紫丞扬言要用魔气将现场的人化为魔物

紫丞自回忆中醒来，发现自己身在牢中，身体被困在铁壁上。自从被捕以来，曹操曾多次询问，劝他放弃反抗，与他平分天下共享尊荣，紫丞断然拒绝，如今曹操已下了处决的命令。

楼澈等人赶到邺城，得知紫丞即将在竞技场处决。前往竞技场，看到紫丞临刑前面色不改，向曹操要求奏琴一曲。就在紫丞奏琴之际，成群的虎豹扑向他，噬得鲜血的野兽登时化为魔物，紫丞将自己的热血挥洒空中，扬言要将全场的观望者尽化为魔，曹操大惧，传令将紫丞收押。

铁牢里，刘绪的身影出现，紫丞希望他能收藏自己身上的素帕，那是母后留给他的，刘绪满口应承，带着怨恨一剑刺入紫丞的身体。等刘绪离开后，紫丞以血化印挣破束缚。

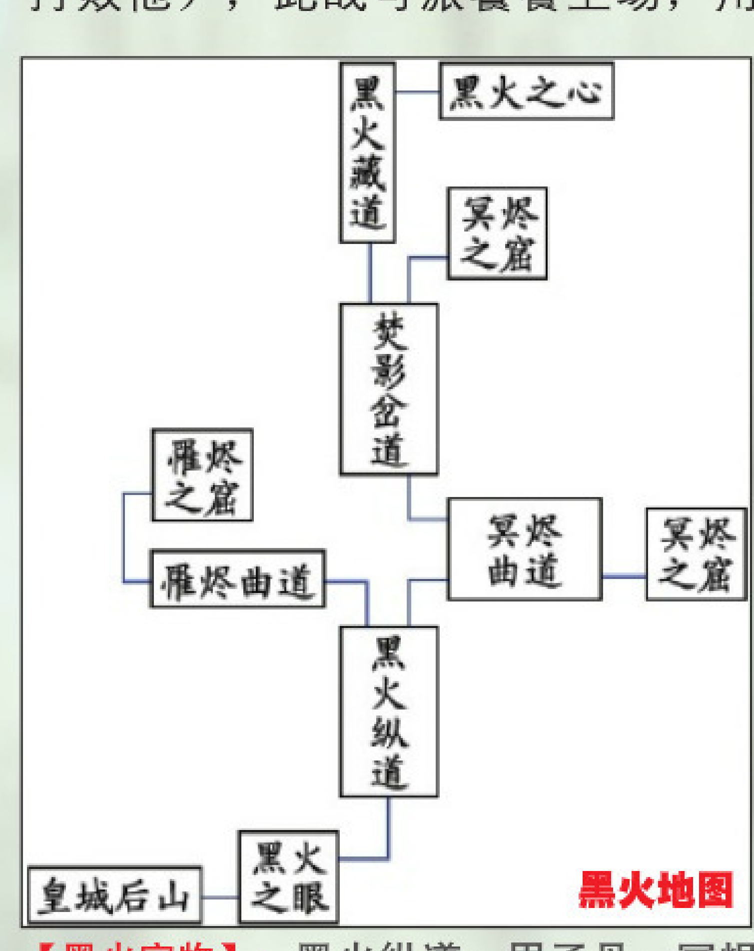
来到青锋之廊遇到司马懿，紫丞将身上的通虚宝玉赠送给他压制体内邪气，恩威并施收买了他，两人开始秘密的合作。来到永安殿见到汉献帝，他将诏书交给紫丞，紫丞如今已是储君的身份。来到左偏殿与楼澈等人会合，然后赶往皇宫南门，紫丞感到心头倏然一沉，原来汉献帝已经自尽身亡。来到皇城后山，紫丞端详起禁地洞门，这时刘绪率兵赶来（战斗事件：在时限内清掉后援部队），取胜后夏侯渊率兵赶到，不顾刘绪的生死命令士卒放箭，在宵明的掩护下，紫丞等人保护刘绪冒着箭雨逃进山洞。

皇城地图

邺城地牢
永安殿
千银阶
白玉回廊
玄玉回廊
皇宫回廊
中庭
左偏殿
青锋之廊
皇宫南门
密间二
水壁堂
密间一
皇城后山
古黄金甬道

【皇城宝物】：密间一：踏雪无痕；白玉回廊：480两；古黄金甬道：700两；密间二：洛络散；永安殿：甲子丹；紫丞房：月华仙丹；冷风亭：蜀之药王

宵明和紫丞约定，若能取得魔族的两宝——黑火腾蛇和混沌之藏，便尊紫丞为魔族之王。原来紫丞在葭萌关中毒被捕，便是进入后山禁地的伏笔，一切皆在他的算计之中。黑火迷宫多是空中浮台，按Q键与穷奇合体，沿路跳跃过去。来到黑火之心找到腾蛇，他曾是紫狩的亲密战友，却被紫狩亲手封印了。紫丞上前将符咒除去，腾蛇声称父债子偿，与紫丞等人打起来（战斗事件：打败他），此战可派饕餮上场，用“吞噬”来防御他的必杀。击倒腾蛇后，他仍不肯原谅紫狩父子，但愿意随紫丞先脱离此地。唤醒了魔兽混沌，众人骑着它逃离皇城后山，这壮观的场面引起城人聚众观望，紫丞将被魏兵围困的璎珞救了出来。离开邺城，宵明建议前往雨苍山，在此之前可先完成几个支线。



【黑火宝物】：黑火纵道：甲子丹；冥烬之窟：420两；罹烬之窟：仙丹褪骨；黑火藏道：玄绫丹

支线任务：女仙的要求

前往月陵渊遇到夏侯翎，受托寻找彩华珠贝，前往翠华深渊的珠贝洞可找到它，拿到后交给夏侯翎得甲子丹。

支线任务：冰封美人的下落

分别到长安找秀珍，到洛阳珍货铺找富商包济，到邺城仙士驿所找封仪交谈，得知有关冰封美人的消息，它最后辗转到了炽仙军的首领手中。

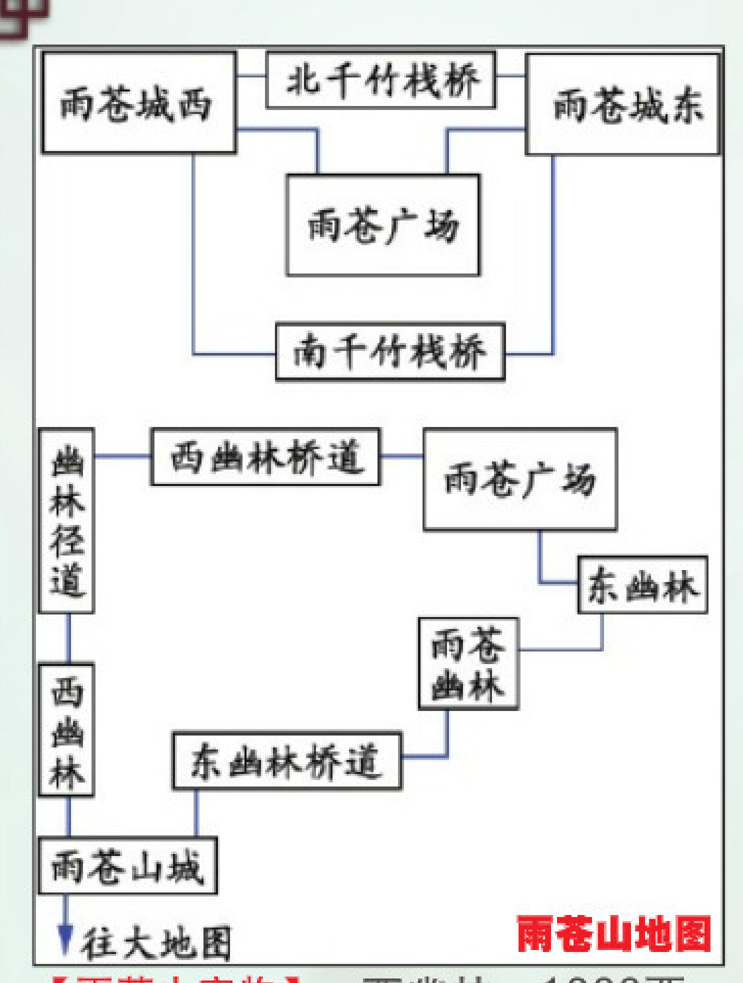
支线任务：又见神秘少女

来到悬壶洞天的悬壶南穴，遇到神秘的红裳女孩（以前曾在月下香后院、翠华宫出现过），她救了魔化的女孩玉儿，却杀了玉儿的父母，玉儿与她争斗而被打得奄奄一息，上前将神秘女孩打败，女孩逃走，众人将玉儿安葬。

岚风烟雨 隐苍峰韬光养晦 琪花瑶草 探梦地溯本追源

来到雨苍山城，在左边有一株红梅树，从树下拾到一枚红梅幽瓣。宵明称这里终年阴雨，是魔族最近的避居之地，云隐石和逆血金轮咒将山城隐藏了起来，仙家和朝廷都难以发现。往前有岔路，走任一边皆可到达雨苍广场。


众人离开皇宫奔往后山禁地



【雨苍山宝物】：西幽林：1000两、大行气散；东幽林：封穴针；雨苍广场：念十罗；雨苍城西：转生金丹（雨苍民居）；仙丹化生（雨巷客居）；雨苍城东：甲子丹（宵明屋）；1500两（城东民居）

支线任务：丰安的心意

在雨苍城西与丰安交谈，得知他要为女朋友准备生日礼物，将身上的牡丹花球送给他，得到毒药。

先到城西的客房落脚，此时可与3位女主角触发对话选项，如果增加了任一女角的好感度，则其他角色的选项会关闭。

在北千竹栈桥遇到璎珞，她问紫丞为何带她离开邺城，对话选项：

1.因为你的眼神叫我带你走（璎珞好感度+）

2.因为姑娘帮了在下不少……

在雨苍幽林的潭边遇到容仙，从混沌腹中取出凝菁寒镜送给她，对话选项：

1.不，是我让你受苦了……（容仙好感度+）

2.不，这是应当的……

在雨苍广场遇到苏袖，紫丞问她不承认妖魔存在的缘由，对话选项：

1.……原来如此……

2.苏袖姑娘，我……（苏袖好感度+）

在找完任一女角后，前往西幽林桥道找楼澈聊天，他问自己是否紫丞的朋友，对话选项：

1.……嗯。（楼澈好感度+）

2.……

楼澈称凡事要朋友一起担当，请紫丞不要再罔顾自己的性命，对话选项：

1.……多谢楼兄关心。（楼澈好感度+）

2.……楼兄何必如此。


在雨苍山有与3位女孩发展感情的对话


从混沌腹中取出凝菁寒镜赠予容仙


来到千华梦地拜访勾芒和勾陈

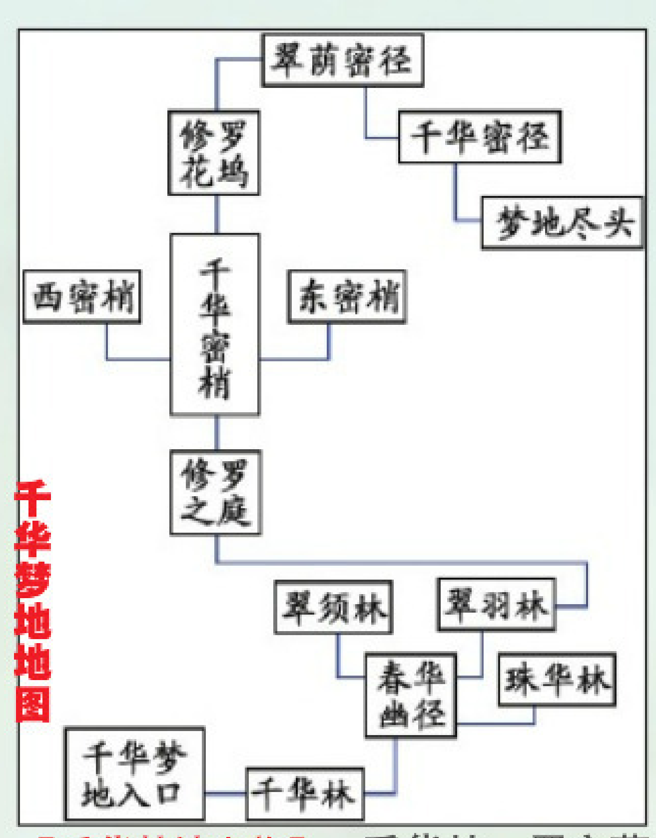
前往雨苍山城找到情绪失落的刘绪，强制带他回城疗伤，刘绪却不认他这个哥哥，紫丞给了弟弟一记耳光。前往广场，宵明在这里表示遵守诺言，愿拥戴紫丞为王。商讨之下，决定先寻找天神帝台的下落，或许能找出改变魔族处境的方法。

前往城东的遂木培育处，看到一株巨大的苍木直达霄汉，利用穷奇的跳跃能力一直到达天界的千华梦地，这里是木神勾芒和绯花勾陈的住地。

千华梦地浓翠苍郁，楼澈称这里的树木可以储存记忆和思想，懂得使用它的人只有木神勾芒。往前走到修罗之庭，空中传来勾芒的声音，无论回答对错都会掉落下来一株大花应战。

好不容易将大花消灭掉，自树桠飘落一位手执花伞的人，身上弥漫浓重的杀气，他身上的力量似仙似魔，甚至连他的性别都搞不清楚（战斗事件：击败他）。战后那人翩然而去，对众人的问询毫不理会。往前到梦地尽头见到木神勾芒和夏侯翎，先前曾战斗的勾陈也赶来了，腾蛇一路追赶打作一团。紫丞向勾芒打听天神帝台的下落，希望能找到为魔族正名的途径，却从勾芒口中得到不幸的消息。紫丞从勾芒手中拿到三珠树的果实，率众由遂木返回雨苍山。

前往客房门口与风瞿先生交谈，探望刘绪后前往城东议事厅找宵明，紫丞认为要联合刘备和孙权的势力抵制曹操，择机削弱三方的力量。此时蜀魏大军在定军山交锋，紫丞决定前往那里帮助蜀军。

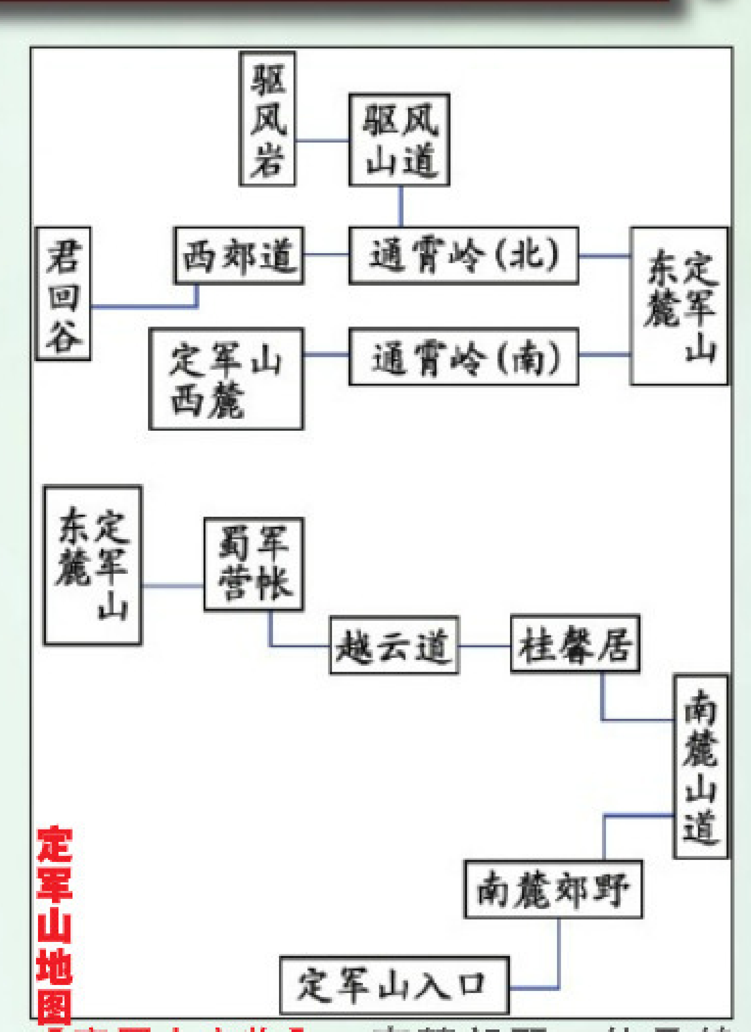


【千华梦地宝物】：千华林：蜀之药王；珠华林：四方魂笑；翠须林：甘露丹；修罗之庭：甲子丹；东密梢：虎爪靴、华陀秘药；修罗花坞：华陀秘药

风火可驱 围山谷人魔两伤 江山待定 剿汉水生死一线

赶到定军山，发现这里气候炽热难当，原来夏侯渊放火烧山，欲将蜀军逼向东麓。众人由琴瑚鹰涯带路，一路上山与蜀军会合，顺路搭救被火势围困的村民。在南麓郊野找到桂馨，她曾与鹰涯有过一段交往，将她的尸体送到桂馨居的卓穆手上，得知他们失散的女儿叫杏杏。

在蜀军营帐找黄忠和赵云谈话，然后前往驱风岩，楼澈用逆风之术改变的风向。前往定军山东麓



【定军山宝物】：南麓郊野：仙丹鹤返；桂馨居：魂笑；蜀军营帐：蜀之药王；定军山西麓：1200两；通宵岭北：玄炎之戒


紫丞在巴西、定军山和葭萌关之间驱动法阵


运筹汉水，计赚天下


相丹与曹吴联手攻打雨苍山

找赵云，再到定军山西麓打跑了夏侯渊。这时前往君回谷与黄忠的人马会合，不久果如紫丞所料，夏侯渊率兵进入谷中，众人跳下去将其斩杀。此时曹兵埋在山崖的火药引爆，原来夏侯渊将计就计以自身为饵。崖边的杏杏坠落山谷，鹰涯展开双翼将她揽入怀中，在飞翔的途中，杏杏向他讲述起娘亲的故事……紫丞等人在爆炸之际乘坐混沌安全逃离，与黄忠和赵云碰面后，一行人返回雨苍山，此前有几个支线可做。

支线任务：骗子道士的真面目

在郴城东郭有位卖假药的道士贾先，和余氏谈话了解下情况。在长安醉香楼找白信和董布谈话，他们对贾先推崇备至，不肯相信别人的劝阻，除非收集到有力的证据。到百花楼找柳丝交谈，向她要到诊断单据；再到建业找千金秋蓉，要到假姻缘符；再往成都河畔打听到贾先被抓捕的消息。返回长安醉香楼找白信和董布，得到神丹阎罗。

支线任务：仙士的问题

前往长安醉香楼，到云宇房找仙士裴永谈话，回答他的问题，答案为“焚身”，得到七味雪魄。

回到雨苍山，由城西客房前往城东议事厅，和宵明商议计取三都之策，结果被楼澈听到很是不满，大声斥责紫丞的不顾信义，不择手段。紫丞趁机将他激走，苏袖、南宫毓和璎珞由于立场不同也随后离开了雨苍山。

紫丞对布下的棋局胸有成竹，于是决定前往成都见刘备，走到山脚的时候刘绪加入队伍。在成都见到刘备后，劝其出兵夺取汉中。离开成都再往建业见孙权，将之前取得的宁归航路海图交给他，劝孙权出兵配合刘备攻打曹操，匡扶汉室。与此同时，按照紫丞的安排，司马懿也劝说曹操往汉水派兵。

回到建业的客栈休息，夜晚紫丞遣出3只魔兽奔赴巴西、定军山和葭萌关制造混乱，清理那里的百姓，为后面的阵法驱动作准备。安排就绪，忽闻容仙的尖叫声，原来她竟一路跟随着他。对话选项：

1.怎么低头不语，是不是又跌伤了？（容仙好感度+）

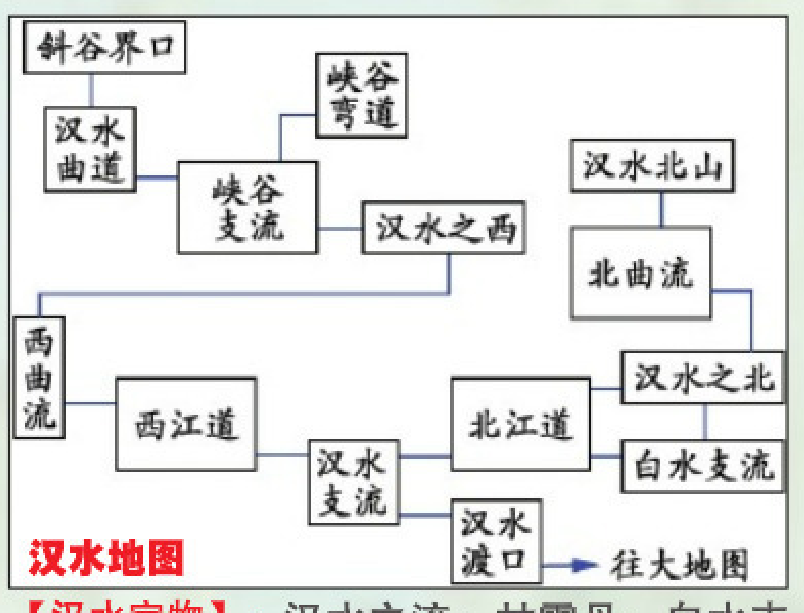
2.怎么了，是不是有话想说？

选择1的话，则后面的选项不会出现；选择2的话，则会出现下面的选项：

1.杀父之仇不共戴天……我怎能让楼兄……（楼澈好感度+）

2.汉水一役，我若对刘备不利，苏袖姑娘……（苏袖好感度+）

3.我曾立誓以曹操血祭母后，但璎珞姑娘……（璎珞好感度+）



【汉水宝物】：汉水之流：甘露丹；白水支流：沉灵香；汉水之北：神衣天护；汉水之西：甲子丹、仙丹神通；汉水曲道：天香流转、2000两

翌日离城，前往巴西、定军山和葭萌关三地中央驱动法阵，将三地与魔界的地气相连接，然后动身前往汉水，与刘备的军马会合。汉水之役，若一切都按紫丞的安排实施，则三国命运尽在紫丞的算计掌握之中。

在汉水渡口和刘备诸葛亮碰面，然后带着黄忠和赵云乘船前往北曲流，黄忠和赵云到曹营夺粮诈败，午时前往汉水北山救援，遇到魏将张郃（战斗事件：时限内打败对手）。将张郃的部队引至汉水之北，风瞿先生施展暴风攻击曹军水师，使魏军折损10万兵力，紫丞也卸磨杀驴，用通虚宝玉破掉司马懿数10年的功力。

由汉水之流前往汉水之西，在这里遇到阴险的老狐狸司马懿（战斗事件：零阵亡），将他打跑后前往峡谷支流和汉水曲道，会有几场与曹兵的战斗，然后到斜谷界口围击曹操，不想天界的伶叶现身将曹操救走（战斗事件：同时死亡人数2人以下）。一路追至洛阳，进城遇到孙桓和陆逊，原来曹操已与孙权结盟，并且有炽仙军的帮助，使紫丞所布下的战局功亏一篑。

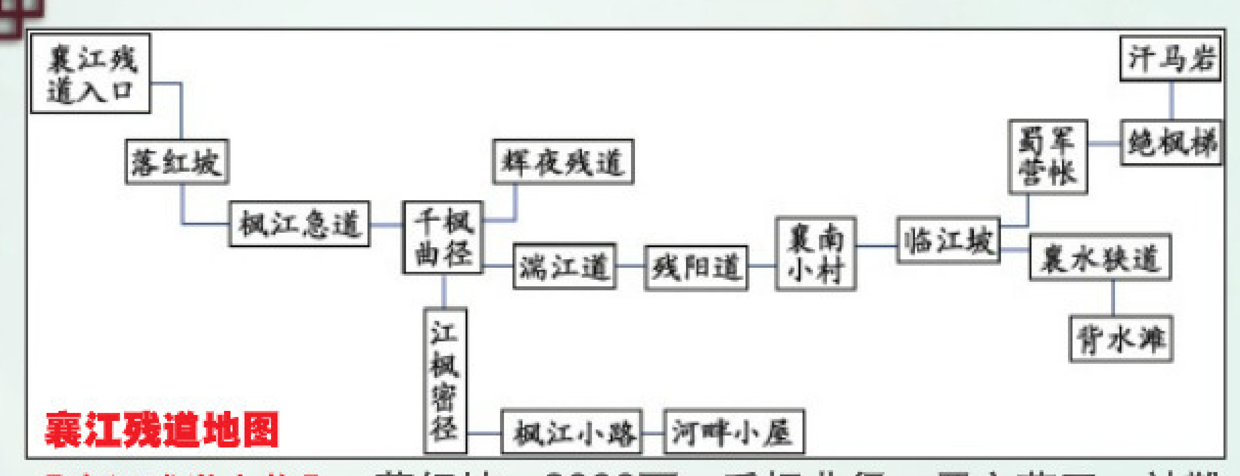
打败孙桓和陆逊以及修仙士的围杀，离开洛阳城奔赴雨苍山，相丹正在这里屠戮魔族。在路口遇到楼澈和师傅相丹针锋相对，紫丞此时被叛徒暗算，宵明将大家救至城中。紫丞将手下布置防御，不久相丹和魏吴联军攻入城中。

由遂木培育处赶到广场，打完一群炽仙军，前往雨苍幽林找到相丹，紫丞等人不敌，风瞿先生和崔嵬舍身掩护大家撤离。相丹一路紧追不舍，紫丞拼死用体内的魔气将相丹侵染，来破坏他的修行。此时红梅树中被封印的师倩现身，阻击奋力欲追的相丹。

道尽途穷 拥美人情牵往事
峰回路转 问红梅梦寻前朝

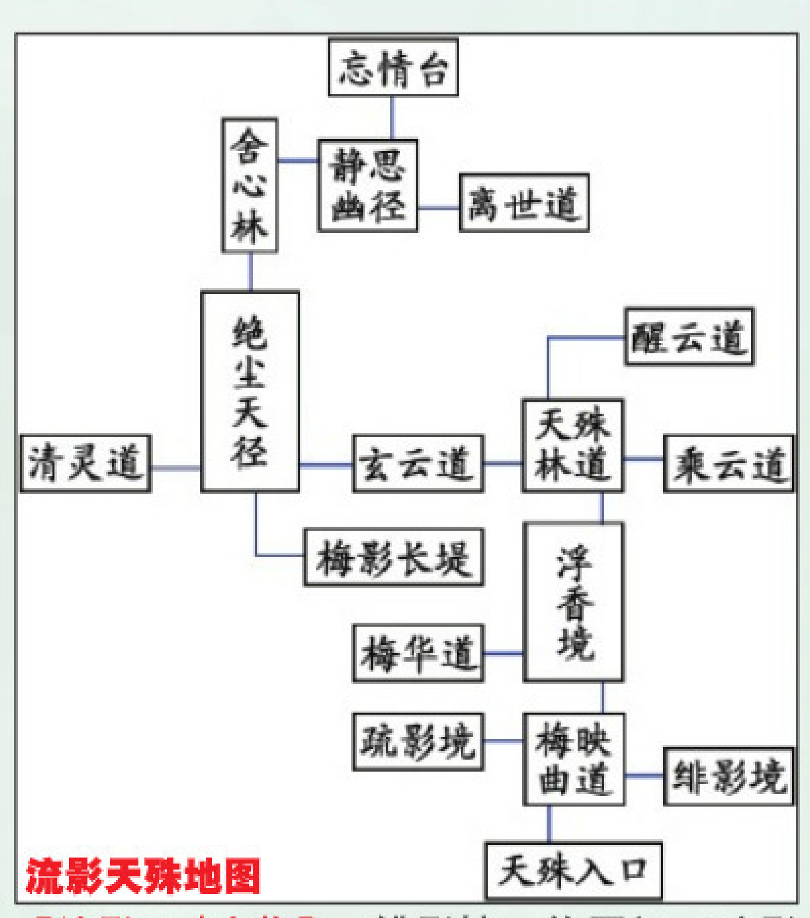
众人带着重伤的紫丞逃至襄江残道，明知后面的曹军和相丹紧追不舍，却对紫丞略有隐瞒。来到枫江畔，众人将紫丞安顿在小屋里，紫丞这时暗暗决定设计让伙伴们安全离开，用自己去引开后面的


容仙向紫丞倾诉衷肠



【襄江残道宝物】：落红坡：2000两；千枫曲径：蜀之药王、神靴如空；枫江小路：行气秘药；江边小屋：甲子丹；湍江道：甘露丹

追兵，没想到的是，夜晚刘绪和他共饮，在酒里对他下了迷药。醒来后得知刘绪已经和鹰涯、琴瑚一道去阻击相丹。来到辉夜残道，在地上发现刘绪的尸体，并拾到琴瑚和鹰涯的兵器，他的心被巨大的悲伤和痛苦淹没……



【流影天殊宝物】：绯影境：修罗闪；疏影境：甲子丹；梅华道：神风头带；梅影长堤：转生金丹；清灵道：雪灵芝；静思幽径：神丹韦陀

将刘绪水葬后，众人前往襄南小村找到刘备等人，如今他只剩百余兵马，和紫丞一行同样面临巨大的危机。紫丞恳求刘备摒弃前嫌，共同努力来对抗曹操大军。前往蜀军营帐收集情报，再到汗马岩为士气低落的蜀军加油。

安排妥当回村休息，半夜循着异响前往罗军营帐，遇到河神冰夷在纠缠容仙，冰夷称附近的海域将起大潮，紫丞的计划根本无法实现。南宫毓赶来，称背水滩起了朔望大潮。紫丞心知事情有变，连忙返回村庄找刘备，正碰到孙桓和陆逊进攻村庄（战斗事件：零阵亡）。

战后保护刘备退往背水滩，在这里与司马懿的部队战斗（战斗事件：防守至一定时间），战斗期间容仙请冰夷帮忙，紫丞和刘备等人躲在饕餮腹中，河神冰夷发动洪水将敌兵退去。返回背水滩见到增援的黄忠、赵云，刘备等人安全脱险。

回到村庄，紫丞站在栈桥上望着残阳，发出最后的感慨便倒地身亡。众人将他抬至小屋，楼澈带着大家出去找吃的，红裳女孩白莹突然出现，不但拿走了紫丞身上的红梅幽盘，还欲动手毁去身体。这时紫丞突然坐了起来，楼澈等人也冲进屋内，原来一切都是紫丞设下的计谋，故意引白莹现身。白莹逃出屋外，腾蛇、勾陈和鹰涯、琴瑚等人将她围住，她无奈只好应战（战斗事件：零阵亡）。


游戏结束后，可前往UJ热血学园冒险

相丹出现抢走了白莹手中的红梅幽盘后消失，众人制住白莹想逼问底细，不料被人救走。紫丞再见鹰涯和琴瑚很是高兴，原来他们被腾蛇和勾陈所救。勾陈提起霰雪女仙露朝雪以及红梅幽盘所隐藏的秘密，还有白莹抢夺幽盘的意图，这一切都将由红梅幽盘来解开。这时楼澈提到曾在天外云海拾到过红梅幽瓣，如今5枚红梅幽瓣收集齐了（悬壶洞天、月下香后院、雨苍山城、月陵渊，楼澈所送），按照勾陈的提示，前往流影天殊解开红梅幽盘之谜。

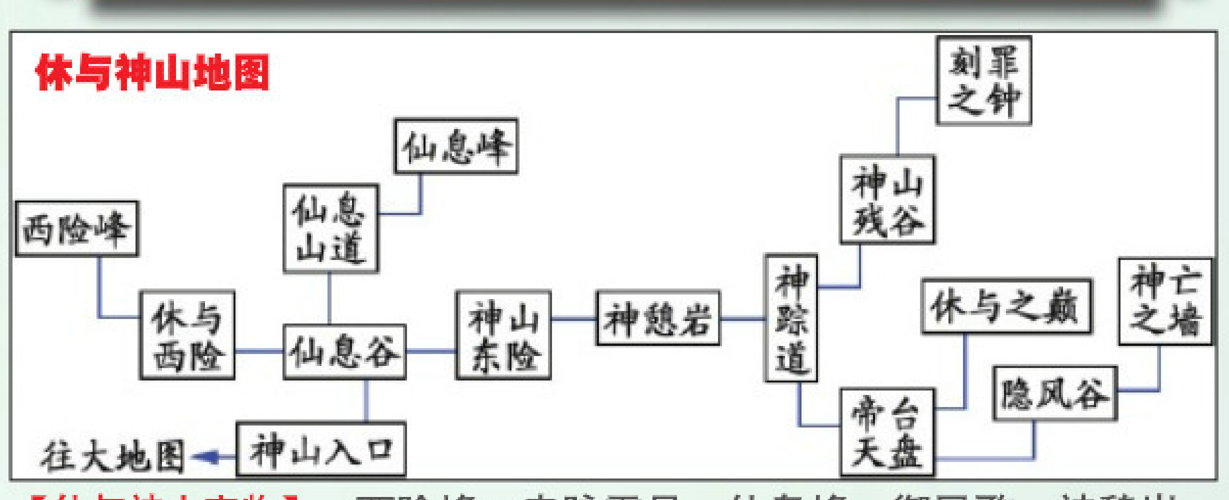

背水滩与曹军负隅相抗


相丹打开了露朝雪记忆之流

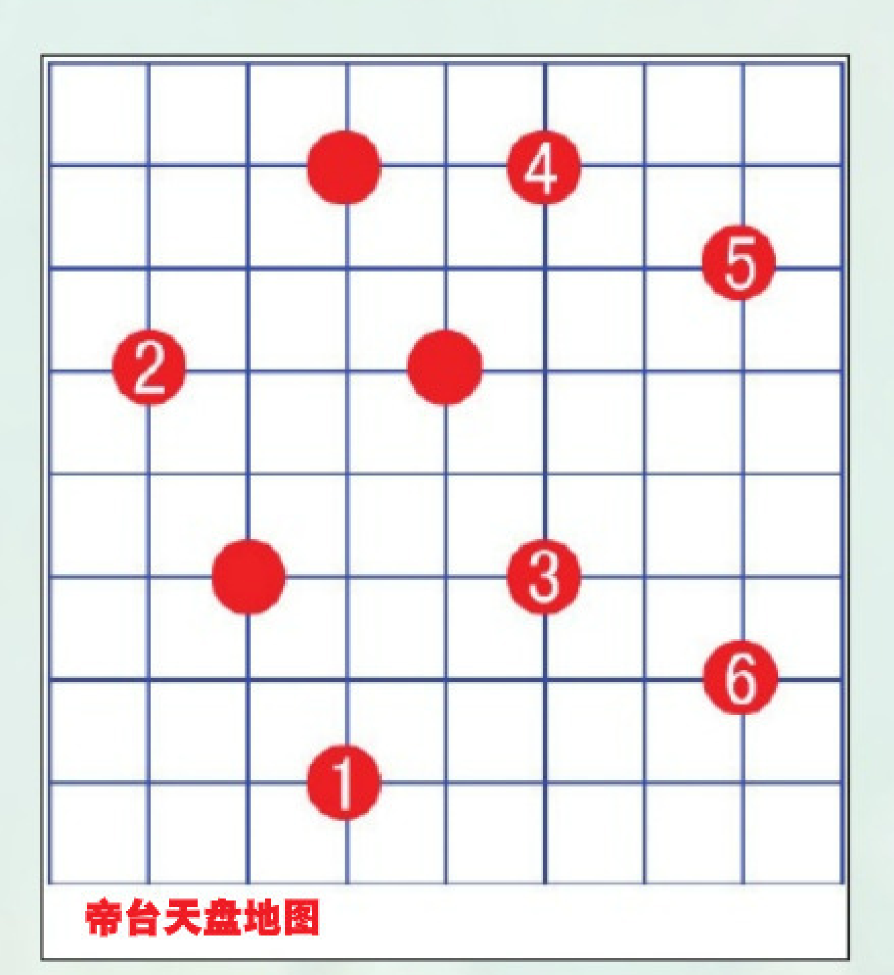
流影天殊霞光似锦，梅开红遍。前往梅影长堤，楼澈提起师傅经常在这里沉思，似在怀念某事某人。前往忘情台找到相丹（战斗事件：打倒相丹），相丹会使用反弹招式，在反弹生效时全力回血不要还手，在他出必杀时用饕餮的“吞噬”。力量悬殊的战斗结束后，紫丞身上的红梅幽瓣被相丹夺去。相丹将红梅幽盘和红梅幽瓣组合在一起，打开了露朝雪的记忆之流，众人看到当初相丹和露朝雪在梅树下的恩爱，相丹成为炽仙军之首，承受斩杀苍生的罪业，而露朝雪则被天界委任衡天之仪的执行者，以维系天地之衡。她在解开一半的禁忌之语后变成魔物，死在不知情的相丹手中。相丹得知所深爱的人死在自己手中而发狂入魔，师倩正要动手刺他，不料空中的朵朵红梅凝附到了她的身上，相丹认为她就是露朝雪，师倩连忙逃开。


往事如昨，历历重现

去兮来兮 见菩提难问归处
神耶魔耶 拭明镜可得分明



【休与神山宝物】：西险峰：走脉霜晶；仙息峰：御风歌；神憩岩：九天玉露霜；休与之巅：甘露丹；神亡之墙：甲子丹、清领神丹

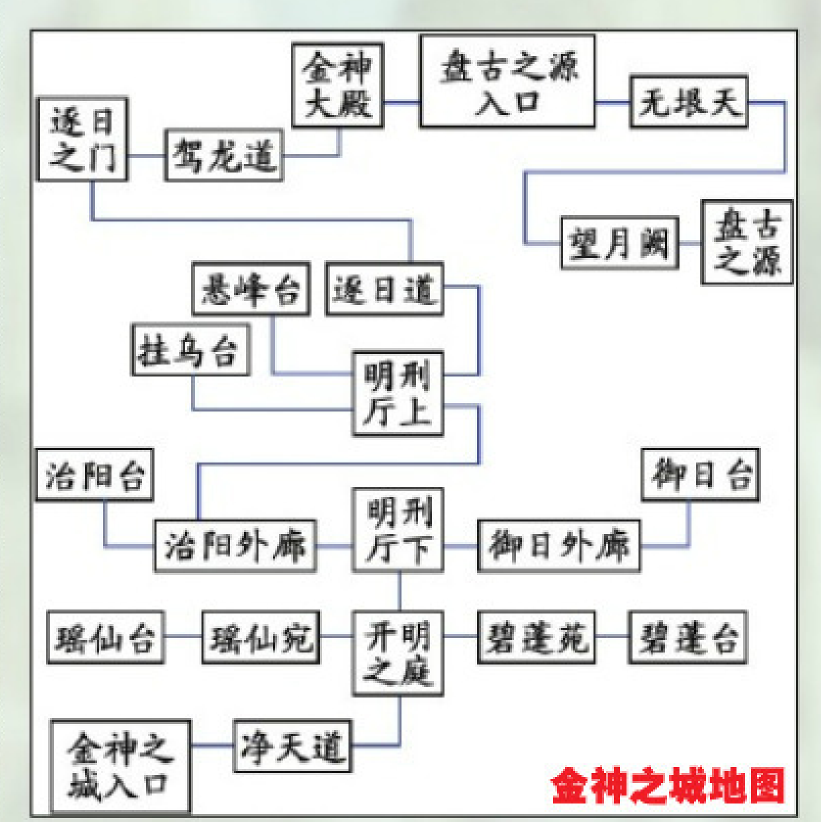


帝台天盘地图

为了解天神帝台所写下的禁忌之语，众人决定前往神山休与的神亡之墙寻查真象。来到帝台天盘，在这里打倒四长老，此时前往休与之巅的路会开放，这时要与魔兽穷奇合体，按一定的顺序由棋盘上的棋子跳到对面。

来到休与之巅，紫丞对楼澈的胸怀磊落、肝胆相照大为赞赏，为自己的机关算计而感惭愧，表示从此两人坦诚相见。来到神亡之墙，在此与楼澈的师兄离墨战斗（战斗事件：零阵亡），离墨最后用自己残存的力道解开了另一半的禁忌之语，是天神帝台用鲜血所写下的32个字，意谓善恶和仙魔乃相互依存的关系，仙与魔本是平等的存在。束缚魔族的禁忌终于解开，众人赶往刻罪之钟，将这禁忌之语送达天庭，吹拂人间。打倒一群神兵天将，众人离开神山。

自从禁忌之语解开，人魔混战的现象甚为激烈。前往熏风午原，在村庄里发现很多的村民和修仙士的尸体，从安亚口中大致了解情况，然后前往河畔帮助赫郎和穆月香击退修仙士，将长老苏合安葬后，南宫毓怕南宫家也被这场混乱波及，请求大伙陪他前往成都。来到成都的南宫宅外，果然看到成群的魔族正欲进攻，将他们击退后进入南宫宅院，南宫毓来到南宫主房见到父亲最后一面，答应他继承南宫家业。前往建业的公孙家，在庭院见到白莹来犯，帮助夏侯翎和公孙宛儿赶跑她（战斗事件：零阵亡）。



金神之城地图

【金神之城宝物】碧蓬台：转生金丹；瑶仙台：大罗仙丹；明刑庭下：甘露丹；御日台：仙丹激力；治阳台：修罗闪；明刑庭上：甲子丹；逐日之门：甲子丹；金神大殿：化功丹

金神之城大战开明兽


金神用帝台之棋操纵着身边的天神

离墨在临死前，曾道出一切的幕后操纵者是金神蓐收，他为了成为世界新神，将天人魔诸般势力皆算计进去，形成这操纵千万人魔生死的动荡棋局。紫丞决定前往金神之城直捣黄龙，给事件的主宰者一个合理的了断。

在金神之城入口打败一只开明兽，在开明之庭遇到被控制意识的伶叶，战斗后相丹和师倩的身影一道出现，替众人抵挡伶叶的纠缠。开明之庭的大门紧闭，需要分别前往两端的碧篷台和瑶仙台找到机关星珠来开启它。在逐日之门遇到白莹，再度打败她前往金神大殿。在金神大殿见到金神蓐收，还意外见到了魔族首辅的宵明，原来宵明是卧底到金神身边的，不过在出手之际被金神重创。金神利用天帝之棋控制了身边的每位仙人，不过楼澈的体内有帝台之魂相抗，并不受他的摆布。


紫丞和容仙的结局


紫丞和璎珞的结局


紫丞和苏衲的结局

金神蓐收最终露出真实的形貌，原来竟是刑天，当初他与天帝争神，被天帝斩首于常羊山，谁也料不到他竟替代了金神的身份隐藏在天界。接下来是与刑天的战斗，打败他的第二形态会掉落星光邀请函（是进入UJ学院的入场券，在游戏结束后可进入UJ热血学园打八大魔头拿UJ装备，它们可继承至第二轮的游戏中）。

打败刑天后，一行人继续追击到盘古之源，从刑天口中得知，紫丞原是他用盘古魔气创造出来的，他的生死与盘古之灵以及刑天牢牢联系在了一起，便请拥有帝台之魂的楼澈能与自己进行最后的决战，将自己连同刑天一起杀死。

如紫丞和楼澈的好感度较高，则楼澈一脚将刑天踢入盘古之源，自己则朝伙伴们轻摇手臂，神色安定地走进盘古之源……紫丞带着魔族重返魔界，将勾芒所赠的3珠树种子播散下去，创造一个生机盎然的新天地。依据紫丞和3位女角的好感度判定，他最终会与好感度最高的女孩生活在一起……

如紫丞和楼澈的好感度较低，楼澈挥起大笔却无法下手杀掉紫丞，最后紫丞自己走进了盘古之源。楼澈依照紫丞临终的嘱托，带着鹰涯和琴瑚重返魔界…… P

最高指挥官——钢铁同盟

SUPREME COMMANDER Forged Alliance

■游侠 神之影

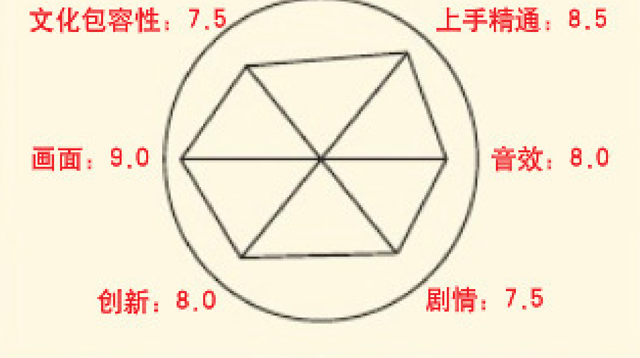
为什么要玩这款游戏

《横扫千军》（Total Annihilation）是一款什么游戏？相信对PC单机游戏有点了解的玩家都知道，它在著名游戏网站Gamespy策划的“史上最佳即时战略”评选中排名第一，而至今仍很流行的《星际争霸》仅次于它排名第二。那《最高指挥官》（Supreme Commander）与它又有什么关系呢？《最高指挥官》是《横扫千军》主设计师克里斯·泰勒在9年之后全新推出的一款即时战略游戏，你在游戏中能处处看到《横扫千军》的痕迹，如一流的游戏画面、数据化的战斗、庞大的作战单位、简单快捷的操作，它能为你演绎一场未来高科技的战争。尽管此次的《钢铁同盟》只是《最高指挥官》的第一部资料片，但新增的内容却非常庞大，一个全新的种族、数十种全新的单位、加强的电脑AI等等……无疑，这个系列将会是未来《星际争霸2》最有力的挑战者。

精品 总评 8.2



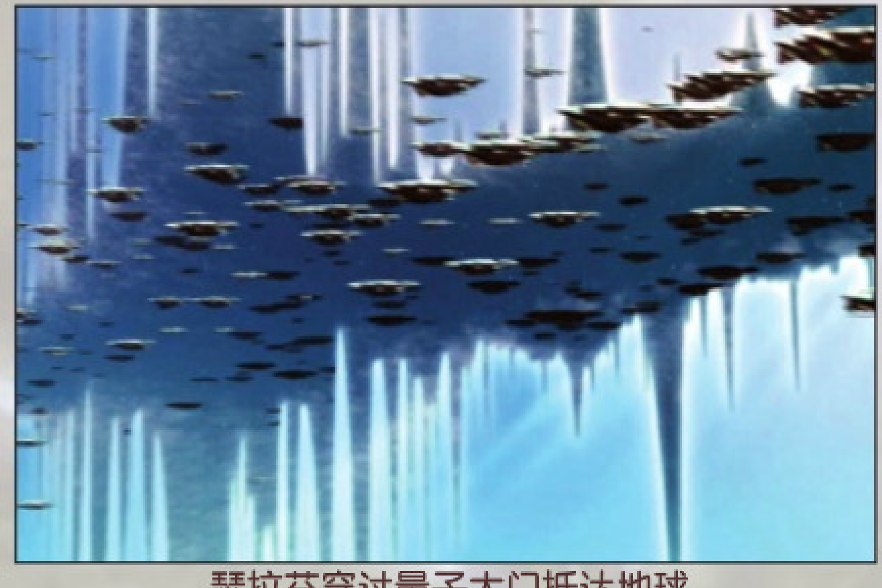
制作	Gas Powered Games
发行	THQ
类型	即时战略
语种	英文



剧情介绍

经历种族战争的洗礼之后，地球联盟、万古阵营、塞布兰族已结成同盟关系，共同维持宇宙的和平。数年之后，地球上空却突然出现了一道奇怪的大门，无数外星飞船蜂拥而出，对地球发动了猛烈的攻击，不少城市遭到了袭击，它们就是来自外太空的瑟拉芬族……

在攻击地球的同时，瑟拉芬族还对葛理芬四号星的克拉克要塞发动袭击，那里是地球联盟仅存的堡垒，地球联盟、万古阵营与塞布兰族组成的钢铁同盟不惜任何代价保住了克拉克要塞，第一次成功击退瑟拉芬的进攻。可是，钢铁同盟很快又陷入了内忧外患的不利局面，塞布兰族指挥官多斯提亚打算利用追踪病毒来查出


瑟拉芬穿过量子大门抵达地球

操作键位

R：修理、修复	E：回收残骸或资源、拆除建筑	P：巡逻
A：攻击目标单位	C：俘虏目标单位	F：使用运输模式
S：停止移动	D：潜艇下潜	I：援助或保护目标单位
U：放下运输单位	Z：暂停命令	N：核武器攻击
V：改变观察视角	T：视角跟随目标单位移动	，：控制指挥官
。：控制空闲的工程车	Ctrl+A：控制所有空军单位	Ctrl+S：控制所有海军单位
Ctrl+L：控制所有陆军单位	Ctrl+B：控制所有工程车	Ctrl+X：控制所有单位和建筑
Ctrl+C：控制屏幕内的所有单位和建筑	Ctrl+H：控制屏幕内的所有兵工厂	Ctrl+Alt+鼠标右键：攻击式移动
Alt+L：是否显示生命	Alt+鼠标滚轮：移动观察视角	Pause：暂停游戏
+（数字键）：加快游戏速度	-（数字键）：减慢游戏速度	*（数字键）：恢复正常速度

联盟的叛徒，可惜这个病毒不但没追踪成功，还控制了整个QAI系统，导致部分塞布兰族脱离了联盟，而万古联盟指挥官赛兰妮也抵受不住诱惑，投靠了QAI。当钢铁联盟与赛兰妮进行正面交锋时，大家都以为已经死去的万古联盟的柏克公主却突然“死而复生”，她的出现也令赛兰妮回心转意，而差不多有三分之一的万古联盟部队离开了“教团”，重新为公主而战。尽管柏克公主的出现扭转了整个战局，但她也暴露了自己，瑟拉芬进攻了她所在的“蓝天”行星，打算清除这个“眼中钉”。通过钢铁联盟的努力，他们成功击退了瑟拉芬，救出了被困的公主。

此后，钢铁联盟收到一个未经证实的情报，瑟拉芬正在“海底斯”行星上集结，多斯提亚也跟着联盟前往“海底斯”行星对付瑟拉芬，但意想不到的是，她中了塞布兰族叛徒Hex5的圈套，对方勾结瑟拉芬，袭击了多斯提亚的基地，而多斯提亚也不幸阵亡了，钢铁联盟迫于无奈，撤离了“海底斯”行星。经过这次事件，钢铁联盟决定对QAI主机进行回收，就连布雷克曼博士和佛莱彻指挥官也参与了此次行动，最终布雷克曼博士亲手破坏了QAI系统，还利用QAI残骸处遗留的闸门密码返回了地球。可惜在地球保卫战上，佛莱彻指挥官因不满地球联盟与其他种族同盟而背叛了联盟，他还打算利用上次战争遗留的“黑日”巨炮来结束这场战争，不过他势单力薄，难以对抗强大的钢铁联盟。最后，钢铁联盟一鼓作气，击败了佛莱彻指挥官，还破坏了瑟拉芬的量子拱门，使得瑟拉芬的部队无法通过拱门直接到达地球。此时，战争也随着拱门的破坏而宣告一个段落，地球再次恢复了和平……

基础设定

【资源系统】 游戏里的资源分为物质和电力两种，前者可通过物质开采器在固定矿点提炼而成，也可通过物质转换器用电力转化而成；后者可通过发电机的运转生成，也可通过碳氢发电机在固定能量点的碳氢化生成。两者都是无限资源，玩家不需要控制任何单位去采集这些资源，只需要控制资源产出值和资源消耗值的比差（左上角和右上角的数字），消耗值为各建筑所消耗的物质或电力，当产出值低于消耗值时，资源状态处于负荷状态，如不能在储藏量耗尽之前及时调整的话，将会大大减慢生产速度和建造速度。

【资源布局】 在游戏中，合理的布局能够带来意想不到的收获。物质储藏罐用来增加物质的最大储藏量，如将它建造在物质开采器的四周可提升此物质开采器的物质生产值，一个物质开采器只能连接4个物质储藏罐，最多能提升50%的物质生产值。物质开采器的等级越高，提升的生产值也就越大，例如一级物质开采器只提升1点物质生产值，二级物质开采器却能提升3点物质生产值。能量储藏罐用来增加电力的最大储藏量，如将它建造在发电机的四周可提升此发电机的电力生产值，能量储藏罐的数量根据发电机的规模而定，例如二级发电机的四周可建造9个能量储藏罐，三级发电机的四周可建造16个能量储藏罐，但无论数量多少，提升的电力生产值最多只有50%。此外，将发电机建造在兵工厂的四周也可减少生产单位所需要的电力消耗值，16个发电机可减少25%的电力消耗值。

【连续建造】 这是《横扫千军》继承下来的独特系统，玩家可按住Shift键来预设建造路线和建造顺序，工程车或指挥官会根据预设方案来建造各种建筑物。如果玩家想临时改变预设方案，可在工程车或指挥官动工之前拖动预设的建筑物来改变建造路线（鼠标呈手掌状时按左键），也可在界面最下方的建造列表里取消预设的建筑物来改变建造顺序（直接按鼠标右键）。如按住Shift键来生产军事单位，一次可选定5个同样的军事单位，减少玩家在生产大批军事单位时带来的烦琐点击。

第一关 暗日作战


建造实验性航空母舰，击沉在海域巡逻的4艘潜艇

主要目标： 保护西普林的平民，摧毁教团攻击基地，击败教团指挥官盖芮，保护克拉克要塞，消灭敌方实验性武力，击败瑟拉芬指挥官，摧毁教团基地。

次要目标： 清除火炮阵地，撤离殖民地（地球联盟），拯救平民殖民地，修复护盾产生器，确保海峡安全。

地球联盟过关流程： 一开始，控制指挥官修复旁边的护盾产生器，保证周围几个发电机的正常运转；接着，建造陆军工厂，直接升到三级，并生产大量的三级工程车在沿海和基地右侧建造地对空飞弹发射器，来阻止敌方的空袭，同时也要建造声纳平台和防御塔来抵抗海陆两路的侵犯。当基地安全后，集中所有工程车制造一艘战略飞弹潜艇和一个实验性机动工厂，前者用于击沉在海域巡逻的4艘敌方潜艇，后者用于摧毁两处的火炮阵地和教团攻击阵地。在发动攻击的同时，也可开始制造实验性火炮，需要花费比较长的时间，但火炮的攻击范围是整幅地图。在保护西普林平民时，注意不要让该地区的建筑损失低于50%，否则会任务失败。在火


必须尽早解放此地

炮的持续轰炸下，相信对方的指挥官盖芮很难存活下来。至于东边的殖民地，可派战略飞弹潜艇前去解围，顺便摧毁对方的海军部队。随后，需要保护西北角落的克拉克要塞，同样借助火炮进行轰炸，并利用三级海军工厂生产20艘左右的重型炮艇，专门对付将要突围的攻击机器人。通过火炮的不断轰炸，瑟拉芬指挥官将与教团基地一起消失在葛理芬四号星上。

万古阵营过关流程：修复护盾产生器后，立即建造陆军工厂生产三级工程车，通过建造防御工事来保护基地的安全；然后，制造一艘实验性战舰和一艘实验性航空母舰，前者也是用来击沉在海域巡逻的4艘潜艇，后者用于摧毁火炮阵地和攻击阵地。保护西普林平民时，可生产3个实验性攻击机器人，让它们直接跨过海域，利用近程的激光炮摧毁整个教团基地，并击毁对方的指挥官盖芮。由于战事接踵而来，这3个攻击机器人要遭遇敌方轰炸机的围攻，估计很难存活下来，此时可继续生产数个攻击机器人去保护克拉克基地，可通过友军的掩护和协助，集中摧毁对方的攻击机器人和瑟拉芬指挥官。不过在进攻时，建议不要让数个攻击机器人冲在最前方，不然会损失很大。

塞布兰族过关流程：修复护盾产生器后，同样也是先保护基地为主，然后再生产强大的作战单位进行反击。由于实验性蜘蛛机器人具备两栖、防空、声纳鱼雷、近程激光等诸多能力，因此整个战场将成为它的主宰。只要制造3个蜘蛛机器人，利用强大的近程激光炮即可摧毁整个教团基地。在保护西普林平民时，对方的指挥官盖芮更是难以抵挡近程激光炮的威力。保护克拉克要塞时，长途跋涉的3个蜘蛛机器人可能无法对付数量众多的瑟拉芬部队，可另外制造几个蜘蛛机器人协助战斗，直捣黄龙，直接消灭瑟拉芬的指挥官。


建造防御工事保护基地

第二关 拂晓作战

主要目标：撑过逆袭，击败QAI指挥官化身，解救“忠诚者”战俘，消灭教团前线基地，击败教团的攻击。

次要目标：摧毁教团资源基地，植入病毒（塞布兰族），摧毁教团防御工事（万古阵营）。

地球联盟过关流程：指挥官出现在友军基地附近，教团已开始对基地发动袭击，此时只需要在周围建造几门防空炮和防御塔便可顶住教团的攻击，不过也要在基地右侧建造防空炮，防止从右而来的袭击。确保基地安全后，可开始发展基地建设，建造三级陆军工厂，生产大量的三级工程车，并建造三级发电机和物质开采器来维持能量的供给。能量充足后，立即生产一个实验性机动工厂，对东边的教团前线基地进行攻击。不过，攻击教团基地前可先摧毁东北角落的资源基地，来解除前线基地的能量保护罩，这样进攻会显得轻松一些。随后，地图东边会出现QAI和教团的基地，其中“忠诚者”战俘被囚禁在QAI基地里，此时可派遣两个机动工厂将两个基地夷为平地，并通过机动工厂生产工程车来占领监狱，将“忠诚者”战俘解救出来。值得注意的是，QAI和教团会在战俘解救出来后发动一波很猛烈的反扑，因此在解救之前必须生产一些重型炮艇，来对付对方数量众多的实验性单位。顶住反扑后，QAI与教团却意外发生内讧，双方互相交战起来，此时可制造实验性火炮对QAI基地进行轰炸，直接炸毁他们的指挥官化身。

万古阵营过关流程：初期与地球联盟一样，也是先防御，再由守转攻，同样要建造大量的发电机和物质开采器来保证足够的能源供给。生产出三级工程车后，立即制造两艘实验性航空母舰对隔山相望的前线基地进行攻击，建议先摧毁资源基地来解除能量保护罩。在解救“忠诚者”战俘时，实验性航空母舰很难抵挡对方的攻击，建议生产4个实验性攻击机器人，沿着山路对两个基地发动攻击，一路击毁对方的部队和炮台，为稍后运输工程车做好安全措施。在攻击机器人的猛烈进攻下，QAI和教团的基地很快会被摧毁，不过在占领监狱之


解救被困在监狱里的忠诚者


银河巨像在保护基地

评说 传统的延续

《最高指挥官——钢铁同盟》是一部很传统的资料片，所谓传统是指在原来的基础上增加新种族和新单位，这是大部分即时战略游戏惯用的一种手法。《最高指挥官》上市不到半年时间，Gas Powered Games就推出了资料片，速度之快实在令人感到惊讶。在资料片中增加了一个新种族和数十个新单位，为游戏增添了不同的玩法，不过这个新种族并不能在单人任务中使用，玩家无法从中了解关于它的背景，只知道它是来自一个外太空的种族。根据游戏剧情的提示，资料片副标题“Forged Alliance”的正确翻译应该是钢铁同盟，而不应该是某些媒体上流传的虚假联盟，因为它讲述的是3个种族通过联盟对抗外星种族的故事。

值得一提的是，资料片的单人任务设计得比较新颖，尽管单人任务只有6个关卡，但每个关卡都可以选择不同的种族，玩法也因种族而改变。不过，单人任务的情节却实在不敢恭维，无论选择哪个种族，相同关卡的情节都是一样的，仅有个别支线任务会有所不同，但这些任务都比较简单，可有可无。不仅如此，与原作相比，资料片的关卡难度也有所下降，笔者个人感觉几乎没什么挑战性，玩家只需要建造几个实验性单位，然后就可以控制它们横扫整幅地图了。不过，这些仅是单人部分而已，《钢铁同盟》的多人部分依然很出色，新种族和新兵种使得平衡性得到了提高，唯一遗憾的就是引擎并未得到十分明显的优化，配置要求还是很高，这也许就是《最高指挥官》至今还无法流行起来的一个重要原因。或许，再过两年，这款游戏的价值才能真正体现出来，以前的《横扫千军》不正是这样吗？随着《星际争霸2》的公布，不知这两款游戏谁才是真正的“即时战略No.1”？

前，最好还是做好准备，毕竟稍后的反扑会比较难对付。与此同时，地图西北角落会出现教团的防御工事，可派遣一艘实验性航空母舰将它们一一摧毁。在QAI向教团投放核弹头后，可生产7个攻击机器人沿着山路对QAI基地发动进攻，直接冲进基地摧毁QAI指挥官的化身，沿途可不必理会附近的教团部队。

塞布兰族过关流程：保护好基地后，生产三级工程车，开始制造实验性蜘蛛机器人，摧毁教团的前线基地和资源基地需要一个蜘蛛机器人，解救“忠诚者”战俘需要2个蜘蛛机器人，而抵御教团和QAI的反扑需要4个以上，消灭QAI指挥官的化身则需要6个以上，因此在作战过程中尽量避免不必要的损失，能够修理就尽量修理。在攻击QAI基地时，地图西北角落的岛屿上会出现QAI的量子通讯数组，必须派遣工程车前去植入病毒，可让蜘蛛机器人清除岛屿周围的所有炮台，再将工程车空降至岛屿上。当成功植入病毒后，让蜘蛛机器人对隔海相望的QAI基地发动进攻，摧毁QAI指挥官的化身。

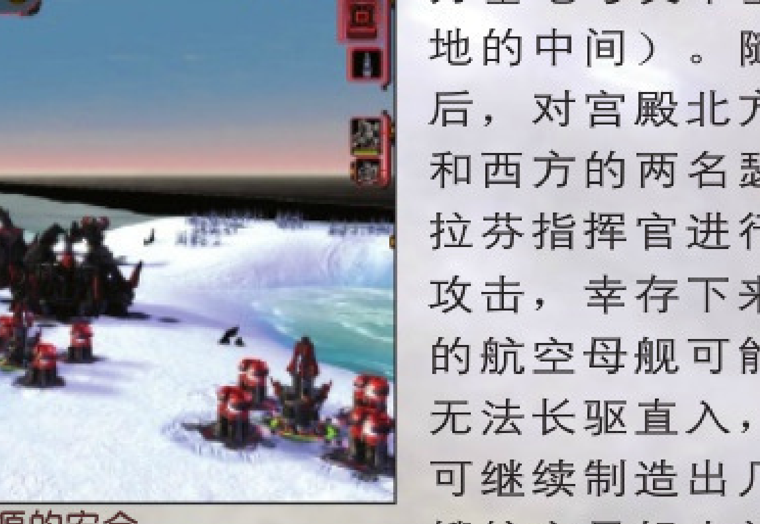
第三关 红旗作战

主要目标：击败瑟拉芬指挥官，保护宫殿，摧毁实验性轰炸机，摧毁瑟拉芬海军基地。

次要目标：护送“忠诚者”到安全地点（万古阵营）。

地球联盟过关流程：指挥官出现在友军基地附近的小岛上，友军正与瑟拉芬进行交战，可乘机发展基地建设，尽快建造出三级陆军工厂和实验性单位，一个实验性机动工厂便可摧毁瑟拉芬整个海军基地。随后，东北方向的瑟拉芬会开始制造实验性轰炸机，必须在它们制造出来之前将其摧毁，由于受到干扰水晶的干扰，很难确定对方的位置和数量，不过可借助蕾安妮之眼来查看，此时可制造实验性火炮对整个岛屿进行轰炸，制造前最好在我方基地周围建造防御工事，防止对方连续不断的袭击。摧毁实验性轰炸机后，瑟拉芬开始对公主所在的宫殿发动攻击，虽然从雷达地图上看到瑟拉芬拥有众多的兵力，其实很多是干扰水晶制造出来的幻影，借助火炮的轰炸和几个机动工厂的进攻，可直接摧毁宫殿北边和西边的瑟拉芬指挥官，快速结束这场战斗，保护公主的安全。

万古阵营过关流程：迅速发展基地建设，生产出三级工程车后，立即制造多艘实验性航空母舰，6艘航空母舰即可横扫整个战场，包括摧毁北方的瑟拉芬海军基地和东北方的实验性轰炸机。在保护宫殿时，一艘“忠诚者”战舰会出现在地图南边的小岛上，可让航空母舰前去控制附近的海域，掩护战舰返回安全点（我方基地与友军基地的中间）。随后，对宫殿北方和西方的两名瑟拉芬指挥官进行攻击，幸存下来的航空母舰可能无法长驱直入，可继续制造出几艘航空母舰来补充实力，直到摧毁那两名瑟拉芬指挥官。



必须保证能源的安全

塞布兰族过关流程：同样，先建造三级陆军工厂和生产三级工程车，在能源充足的情况下再制造几艘实验性炮艇对北方的瑟拉芬海军基地进行轰炸。为了防止意外的出现，最好在基地周围建造多个防御设施，抵抗瑟拉芬海空两路的侵犯。摧毁瑟拉芬海军基地后，可生产6个实验性蜘蛛机器人，让它们横跨整个海域，摧毁瑟拉芬在东北岛屿上的实验性轰炸机。随后，瑟拉芬对东南角落的宫殿进行攻击，此时的蜘蛛机器人可分为两组，一组进攻宫殿的北边，一组进攻宫殿的西边，将瑟拉芬的两名指挥官击毁，让公主在危难中逃脱出来。


制造无数防空炮台和防御塔进行防守

第四关 熔毁作战

主要目标：摧毁瑟拉芬基地，摧毁量子干扰器，存活至撤回为止。

次要目标：占领瑟拉芬雷达（万古阵营），回收多斯提亚的残骸（塞布兰族）。

地球联盟过关流程：一开始迅速建造出二级陆军工厂，生产几辆二级工程车，在基地北方、南方两个出口处建立一些地对空飞弹发射器和防御塔，以抵挡瑟拉芬连续不断的攻击。建议建立一个雷达来侦察对方部队的情况，这样还能为防御工事扩大射程范围，不然它们在连续的轰炸中很难坚持下来。当基地安全后，可开始建造物质开采器和发电机来维持能源的供给，再建造一个实验性机动工厂对瑟拉芬基地进行反击，借助机动工厂强大的火力，摧毁整个基地相当轻松。随后，友军发现瑟拉芬在西北角落还存在一个量子干扰器，需要将它摧毁才能与指挥部取得联系。此时，不要轻易出击，先在基地周围的出口处建造大量三级地对空飞弹发射器和防御塔，同时在周围建立工程站来协助维修。等准备其全后，再出动两个机动工厂直接摧毁量子干扰器。一旦干扰器被摧毁，塞布兰族叛徒Hex5便会出现，他们会对基地进行围攻，如果防御工事不提前准备好的话，一般很难顶住攻势，此次围攻只需要坚持20分钟即可。

万古阵营过关流程：同样，迅速建造出二级陆军工厂，在基地两端的出口处建立一些防御工事来暂时抵挡瑟拉芬的进攻，建议多建一个雷达来发挥防御工事的威力。当基地确保安全后，再开始能源供给的建设，分别建造物质开采场和放电机，等陆军工厂升到三级，则可以在周围的出口处补充更多更高级的防御工事，最好建造一个护盾产生器来进行保护。当防御工事准备好后，制造3艘实验性航空母舰，来摧毁西北处的瑟拉芬基地和量子干扰器。随后，塞布兰族叛徒Hex5对基地发动攻击，在抵御对方攻击的同时，还需要去占领瑟拉芬雷达。雷达有3处，占领西南方向的雷达会相对容易一些，成功占领后继续坚持，直到全军撤退为止。

塞布兰族过关流程：依然是建造二级陆军工厂，在基地两端出口处建造防御工事，同样建造一个雷达进行协助。当基地安全后，开始建造物质开采器和发电机，并在基地周围补充更多更高级的防御工事，可建造工程站来协助维修。防御工事全部准备好后，可制造几艘实验性炮艇摧毁西北处的瑟拉芬基地和量子干扰器。随后，塞布兰族叛徒Hex5对基地发动攻击，在抵御对方攻击的同时，还需要回收多斯提亚的残骸，残骸位于基地的北边，建议多制造几个实验性蜘蛛机器人，来扫清沿途的敌人，护送工程车前往北边回收多斯提亚的残骸，之后继续保护基地，直到全军撤退为止。

第五关 心灵作战

主要目标：肃清降落区，击败Hex5，保护布雷克曼博士，护送布雷克曼博士到达主机。

次要目标：解救“忠诚者”指挥官，保护佛莱彻指挥官，摧毁Hex5的射击基地。

地球联盟过关流程：指挥官出现在地图西侧，迅速建造二级陆军工厂，并在基地周围建立二级防线，然后再开始能源供给的建设。当能源充足后，可开始建造实验性机动工厂，只需两个即可对降落区发动攻击，沿途需要摧毁Hex5的3处射击基地，途中还会碰到被囚禁的指挥官，让机动工厂生产一辆工程车可将他解救出来。肃清降落区后，佛莱彻指挥官会在降落区建立一个新基地，并生产大量的机动工厂对Hex5发动攻击，我方也可生产几个机动工厂协助战斗，最好制造一门实验性火炮进行远程打击。当Hex5被消灭后，布雷克曼博士会出现在基地附近，他需要到达主机处关闭QAI，但主机周围布满了大量敌人，想突破这条防线也不是件轻松的事情。由于佛莱彻也会主动攻击QAI基地，可借助他的机动工厂的掩护，护送布雷克曼博士前进，最好生产大量的机动工厂一同前往，保护布雷克曼博士到达主机处。

万古阵营过关流程：迅速建造二级工厂，并在基地周围建立防御工事来暂时抵挡敌人的攻击，然后继续发展基地建设，尤其是能源供给的建设。当能源充足后，可生产几艘实验性航空母舰对东边的降落区发动攻击，沿途摧毁三处的射击基地，并解救出被囚禁的指挥官。肃清降落区后，佛莱彻抵达星球，在降落区建立了一个新基地，并对Hex5的基地不断进行骚扰。此时，可让几艘航空母舰从侧旁偷袭Hex5的基地，并消灭Hex5。随后，布雷克曼博士出现在基地附近，他需要到达主机处关闭QAI，可建造多艘航空母舰扫清沿途的防御塔和实验性单位，保护布雷克曼博士到达主机处。

塞布兰族过关流程：同样，迅速建造二级工厂，并在基地周围建立防御工事来暂时抵挡敌人的攻击，然后继续发展基地建设，尤其是能源供给的建设。当能源充足后，可生产几个实验性蜘蛛机器人对东边的降落区发动攻击，沿途摧毁三处的射击基地，并解救出被囚禁的指挥官。肃清降落区后，佛莱彻在降落区建立了一个新基地，并利用攻势保持了对Hex5基地的压制，因此可让几个蜘蛛机器人从侧旁偷袭Hex5的基地，并消灭Hex5。随后，布雷克曼博士出现在基地附近，他需要到达主机处关闭QAI，可制造多个实验性炮艇和蜘蛛机器人一同前往，前者对付空军部队，后者清除沿途的防御塔和陆军部队，保护布雷克曼博士安全到达主机处。


提高能量供给是加快基地建设的最好方法

第六关 霸王作战

主要目标：摧毁瑟拉芬前线基地，击败佛莱彻准将，击败教团指挥官维狄塔，摧毁量子拱门。

次要目标：巩固控制中心，击败瑟拉芬指挥官。

地球联盟过关流程：指挥官出现在岛屿的一端，周围是友军的单位，他们会协助防御。一开始迅速建造出三级陆军工厂，并在基地周围的沿海地区建造大量地对空飞弹发射器，保证基地不受空袭的困扰。接着建造物质开采器和发电机，提高能源供给的需求，并生产几个实验性机动工厂，摧毁南边的瑟拉芬前线基地。随后，佛莱彻发生叛变，基地遭到三方势力的围攻，可先集中兵力消灭北边的佛莱彻，再渐渐往南推进，如遇到教团的实验性航空母舰，可派遣一些重型炮艇迅速将它击毁，不然会导致机动工厂全军覆没。通过机动工厂的压制，占领南边的控制中心能获得一次发射核武器的机会，可对准西边岛屿上的教团基地进行发射，如果教团指挥官维狄塔还活着，可让重型炮艇乘胜追击，将其消灭。当教团被消灭后，瑟拉芬的量子拱门便会出现在岛屿南端，可集中所有的机动工厂进行攻击，先消灭瑟拉芬指挥官，再摧毁量子拱门。

万古阵营过关流程：同样，在友军的基地上迅速建造出三级陆军工厂，在周围建造大量地对空飞弹发射器对基地进行保护。当能源供给达到一定水平后，便可开始生产实验性航空母舰，至少10艘以上才能给佛莱彻和教团的基地构成威胁。攻击这两处基地时，可集中攻击他们的指挥官，这样便能节省一些时间和兵力，让更多的兵力投入到与瑟拉芬的对抗中来。当教团被消灭后，瑟拉芬的量子拱门便会出现在岛屿南端，集中所有的航空母舰进行攻击，先消灭瑟拉芬指挥官，再摧毁量子拱门。


银河巨像将担负保护基地的重任

塞布兰族过关流程：先迅速建造出三级陆军工厂，然后在沿海地区建造大量的地对空飞弹发射器，保证基地的安全，最后再建造物质开采器和发电机，来加快基地的发展速度。当能源充足后，只需要生产实验性蜘蛛机器人，利用它们的全面性来南征北战，包括击败佛莱彻准将和教团指挥官维狄塔，不过蜘蛛机器人惧怕对方的空中部队，可生产一些歼击机对蜘蛛机器人进行保护，护送它们到达对方的基地。当教团被消灭后，瑟拉芬的量子拱门便会出现在岛屿南端，集中所有蜘蛛机器人进行攻击，先消灭瑟拉芬指挥官，再摧毁量子拱门。P



《凯恩与林奇——死人》游戏贴士
Kane Lynch Dead Men

■浙江 何琦

1.关于掩蔽

本作战斗采用时下流行的“掩护射击”系统，只要靠近掩蔽物时，主角会自动作出躲避动作。掩蔽物可以是垃圾箱、矮墙、桌子，甚至是汽车，不过汽车与油桶一样属于易燃易爆物品，建议远离之。

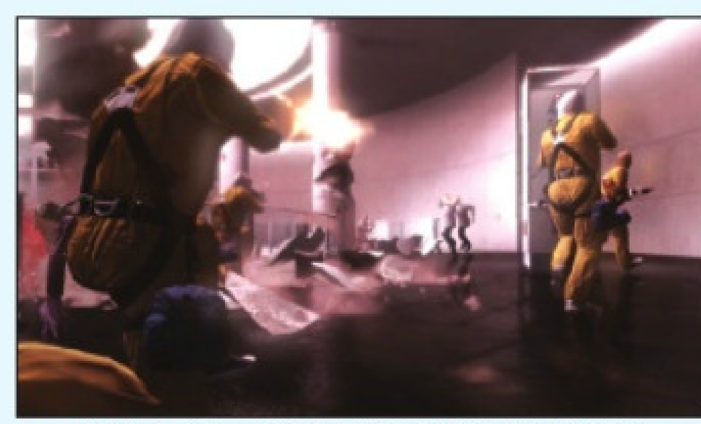

以汽车做掩护是冒风险的

2.关于武器

主角只能携带一件主武器、一把手枪以及若干手雷、烟雾弹。如果想更换主角武器，除了捡取尸体上的武器外，还可以与其他队友交换（靠近某一队友后，按下鼠标中键/滚轮，出现环形菜单，内环是主角的武器，外环则是队友的武器），通过该功能我们可以自由组织同伴的火力配置。

3. 关于队友

队友系统拥有3种命令：跟随（圆形标志）、待命（盾形标志）、攻击（闪电标志），跟随状态下队友会自动跟随主角行动，主动寻找目标进行攻击；待命状态下，队友会呆在一处原地待命，并且自动寻找掩蔽，对于保护队友或者人质比较有效；而攻击模式下，只需将准心对准指定目标发动进攻即可，不过要注意战场状况，否则在枪林弹雨中上蹿下跳可不是闹着玩的。


别看人多，其实队友的AI特别靠不住

4.关于肾上腺素

由于是“无血槽”的设计，主角在受伤后只需躲在安全地带休息片刻，即可恢复体力。本作加入了肾上腺素的设定，主角被击倒进入濒死状态，并不会马上Game Over，如果此时有队友在一旁，为你注射一针肾上腺素，便可起死回生。不过肾上腺素短时间内是不能重复使用的，过量注射也是死路一条。


按下鼠标右键可以切换为精确射击视角

5.关于补给

本作弹药不仅可以从敌人尸体上捡取，还可以从队友身上获得（头顶出现子弹标志），不过从队友那获得的弹药是不会加满限额的。

《荣誉勋章——神兵天降》党卫队特种兵打法心得
Medal of Honor: Airborne

■浙江 何琦

本作中的党卫队特种兵的确是“一块难啃的骨头”，不仅刀枪不入，而且手中的MG42火力威猛，颇具当年“终结者”的风采。对付他们可按距离分以下3种情况：


狙击步枪是对付特种兵的最佳武器

1.近距离

近距离（10米以内）打起来比较容易，由于特种兵不论被什么武器击中都会出现短暂的硬直时间，如果能够连续命中目标，则可在对手毫无还手之力的情况下将其击毙。建议用升级后的霰弹，只需4枪便可结束战斗。如果你嫌手头武器不够强，可以先选择就近躲避，然后趁目标换子弹的间隙，突然发难。

2.中距离

如果距离超过10米就必须用精确度有保障的自动武器，例如MP44、BAR，但是不推荐加兰德，8发步枪子弹似乎不够用。能够爆头最好，如果不行，使用压枪射击目标的胸口位置，可以延长对手的硬直时间。

3.远距离

远距离最佳武器莫过于狙击步枪，对准头部三两下就可以搞定对手，但是用狙必须掌握好射击距离，还要有稳定的心态，一旦首发不能命中，必须尽快转移位置，再有就是选择好位置，有一个好的掩蔽位置是生存的第一步。如果三四个特种兵同时向你杀来，那就用反坦克手雷好好地招呼他们吧！万一没有怎么办？三十六计走为上，因为普通手雷对他们基本上没有作用。

《时空飞梭》战术心得
TimeShift

■贵州 Yago

《时空飞梭》是一款第一人称视角的科幻射击大作，这款作品以独特的时间控制系统突破了同类游戏端枪从头扫到尾的传统模式，以下是笔者在游戏中总结的一些心得：


大量的机关陷阱等待着玩家

1.主人公可以携带3件武器，没有轻重主副之分，你可以带两把大枪加一支手枪，也可以换成3把大枪。

2.右上角的雷达中，绿色图标是友军，红色的是敌人，黄色的是车辆，较大的那个方向盘似的标志是路径点。图标为圆点时表示与主角在同一层面，如有箭头且朝下表示在楼下，朝上表示在楼上。

3.使用无瞄准镜类武器攻击时按E键也能放大画面。

4.鼠标左键为主攻击模式，右键为副攻击模式，但按住右键不放还可发动隐藏攻击模式，例如KM2103突击步枪的隐藏攻击模式可延缓榴弹引爆时间。


驾驶越野车冲雷场

5.霰弹枪弹匣容量8发，可以边填弹边射击，即使到后期它也是很棒的近身武器。使用要诀是躲在掩蔽物或门后，等雷达上敌人靠近后暂停时间，再跳出来近距离轰击，然后再闪回掩体。

6.手雷命中敌人后可粘附在对方身上并爆炸，如果看到敌人手雷飞来可迅速暂停时间并跑开。

7.EMF等离子炮的主攻击模式有明显抛物线弹道，这证明它更适合近距离交火，远距离上难以实现精确命中。

8.最有效的远程武器是爆破弩，配合时间暂停特技可做到一发消灭一个。

9.大部分可作为掩体的物品都能被持续的猛烈火力摧毁。

10.随时注意画面右下角SSAM智能系统的警示信息，感觉危险时最好立即存盘以防万一。

《轩辕剑三外传——天之痕》小技巧

■内蒙古 莽月飘零

《天之痕》是一款经典的中文角色扮演游戏，有时间拿出来“温习”一遍感觉还是蛮好的，下面就是本人发现的几个小技巧。

1.任意时间回到月河村

说任意时间有点笼统了，因为利用这个方法一定要在月河村附近的大地图上才可以，也就是说，除了上了赤贯星和妖魔下人间的那两段时期，其余的时期都可以用这个方法回到月河村——还记得在祭祀洞底下从怪物口中救出小雪后返回月河村的那个洞么？我们要利用的地方就是那里。在大地图上把鼠标放到那个洞的位置（如图1）按下鼠标左键就可以回到那个洞了，然后再出洞，出来后的位置就是在大地图的月河村的入口处，然后就可以从大地图进入月河村了（如图2）。此时如果还没有拿客栈后面宝物，依然可以去拿，和NPC说话也可以，只是不要和杂货店的NPC说话，不然会出错跳出游戏。


图1

2.无限拿地捻根

方法是在游戏初期，完成在渡口的那个村子找宝贝的任务，然后到游戏中后期，用石敢神石回到那个村子，就可以无限在罐子那里拿地捻根了。倘若仍不能无限拿取，可先把渡口边的船开到别处，然后再利用石敢神石回去，就可以无限拿取了。

3.遭遇混沌

在返回妖魔降临前的时间那段剧情里，有一段时间是可以由玩家控制的，如果此时返回那个神树的最里面的地图（即DOMO成员王福生的那个庙里），就会遇到混沌，不过打完了什么也不给，不知道有什么用。


图2


（由游侠补丁网提供）http://patch.ali213.net/

《幻想三国志4》初始富有存档

让你游戏一开始就是一个大财主，对游戏后期有所帮助。

《轩辕剑四》简体中文版v1.04b完整官方升级档

本升级档修正了遇敌时会跳出游戏的Bug，同时修正了Windows XP SP2的兼容性问题。

《仙剑奇侠传四》武器铸造工厂v5.0全武器终结版

功能非常强大的武器锻造工具，已经添加了游戏中的全部武器，并且可以自定义所有武器的属性值。

《信长之野望——革新》中文威力加强版游戏新增剧本包v1.2版

v1.2版修正了v1.1版当中剧本执行中错误的问题，并更新了最新的中文修正版剧本。本补丁共包含4个新剧本，全部根据日文版进行翻译制作。

《宇宙战争——地球突袭战》（Universe at War Earth Assault）简体中文汉化包

《最高指挥官——钢铁同盟》（Supreme Commander Forged Alliance）简体中文汉化包

《洛基》（Loki）繁体中文汉化包

本汉化包根据官方繁体中文版制作，建议英文版玩家在使用本汉化包前安装最新的v1.081版英文升级档，本汉化包内附光盘补丁、中英文双语切换工具及注册表修复工具，以方便玩家重装系统或注册表损坏而还原之用，本汉化包及注册表修复器同时支持32位和64位操作系统。

《孤岛危机》（Crysis）中英文通用x64版、x86版v1.1升级档光盘补丁

《巫师》（The Witcher）v1.2升级档光盘补丁

林晓：看懂这“勇敢者的游戏”是什么游戏了吗？以前有一部好莱坞的电影也翻译成这个名字。电影很好玩儿，又有教育意义，特效在当年顶呱呱，是适合一家老小一块儿上电影院的那种健康电影。至于咱们夏筎同学的这个游戏，考验的更多是想象力，还有对生命的信心和耐心。好了，不抛弃不放弃地把故事读完吧。



勇敢者游戏(2)

■北京 夏筎

阳光明媚，风景很美。五光十色的大鱼在空中游，在色彩斑斓的树丛间、在时疏时密的光柱间，悠闲而惬意地游。

“这是什么鬼地方？”7号说。

“不知道，但很美，不是么。”那个自称菲的女人神情迷醉地说，“我突然觉得，我们现在的着装很适合这里。”她从树上摘下一个造型诡异的果子，放在嘴里咬了一口，露出血红的果肉。

“那是什么？”7号警觉地问。

“不知道，但很好吃。”菲说，“如果是我，会叫它人参果。”

7号叹口气，说：“好吧，幸而我们还有这个。”他摊开毛巾，取出色子和另一样最珍贵的东西——一本薄薄的小册子，封面上写着巨大的几个字：“不要恐慌”。

菲惊异地睁大眼睛，“这难道是传说中的……”

“不错，这就是。”7号翻开册子，输入“YZ-770714”这个编号，册子里很快飘出一个冷峻而又不失幽默感的声音：“YZ -770714一度被认为是最适合作为度假胜地的行星，但由于开发失败遭到废弃，而失败原因是这里的鱼群。这里的鱼可以在空气中生活，或者说，近地面大气对流层就相当于这颗星的海洋。任何试图在地表修建的建筑物，都会遭到往来鱼群的破坏，它们中的一部分相当危险……”

“已经够了”，7号合上小册子，“这绝不是什么世外桃源，我们得尽快离开，如果不想成为鱼食的话。”

“怎么离开？”

“再祈祷一次吧。”7号掏出色子，两个人一起跪下，嘴里念念有词，然后抛色子。

数字6。

色子说话了，声音非常亢奋。“嗨，亲爱的，这个数字很特别哦，特别的任务给特别的你。”

“我恨‘特别’这个词。”7号对身边的女人说。

“6号任务，搜集‘第欧尼根兔子的巨大尾巴’，数量，6。”

“6号就是6条？那21号呢？”

“我不喜欢回答这么幼稚的问题”，色子说，“但我想你得到它了。”

“好吧，也许运气还算不错。”7号说。他重新拿起小册子，输入“第欧尼根兔子”这个词。“第欧尼根兔子”，小册子认认真真地回答，“是YZ-770714星上的一种特殊生物，跟其他非海洋生物一样，栖息在大气平流层中。它们喜爱阳光，有很强的跳跃能力；性情温顺，受到调戏时容易激动。”

“平流层？”7号不可思议地望天，“它说平流层是什么意思？”

“我想，平流层在对流层上面。”菲回答。

“我们怎么上去？飞上去？游上去？”

“不要激动，马卡先生。”菲说，“这是一个游戏，你应该始终记得它是一个游戏。游戏总有设计好的解谜途径。”

“只有你才会当它是个游戏。你这个疯子，三八！”

菲并不理会他嘴里蹦出的大串敏感词汇。她抬头，试着跳了一下，抓住一条从上方经过的大鱼，费了一点劲爬到它背上。鱼依旧悠闲地游着，厚重的嘴唇一张一合，仿佛并没有感到什么不便。“也许我们可以踩着这些鱼上去。”菲低头对7号说。他们用了近一天时间爬上云层，用两天时间跟那些蹦蹦跳跳的暴躁兔子搏斗，用了半个小时掉下来。“你要想象你是在大海里。”菲在半空中这样说，“一种很透明，很稀薄的海。中国古代传说中有一种水叫做弱水，任何东西碰到它都会沉下去。我们现在就是在向下沉，一直沉到海底。海底很美丽，很安全，到海底就像到了家。”

“好吧”，7号说，“可是我晕海。”

他们带着第欧尼根兔子的巨大尾巴回到门那里，祈祷，扔色子，然后顺利进了门。

“你看”，菲一边吃着果子一边说，“我已经有一点上手的感觉了，这游戏没你想象的那么难。”

“我们走着瞧。”7号神情阴郁地嘀咕着，“你不能再吃了，如果长胖我就把你扔在这里。”

“我以为你也会嫌我瘦。”

“以前有一点”，7号说，“现在不会。”

他们又去了下一个世界。

接下来一个多星期的时间，他们到了四五个不同的地方，完成各种任务。有的时候顺利，有的时候遇到一点小挫折，但总体来说，运气还算不错。“知道么，也许你真的给我带来了好运气。”7号说，两手放在菲瘦骨嶙峋的腰上，他已经习惯了在穿越的过程中这样做。

“别乱摸。”菲说，“我们现在到哪儿了？”

7号推开门看了一眼，说，“不像什么很好的地方。”外面是一片红色戈壁，阳光刺目地照在那些嶙峋险恶的峭壁和峡谷上，仿佛史前动物的骨骼。天空是深紫色的，紫得有些不正常，四下里看不到任何生命痕迹，也许跟辐射太强有关。7号掏出小册子，问菲：“你还记得这颗星的编号么？”

“XJ-5452412。”

“好吧，让我们来查一查。”小册子半天不动弹。许久，它开始用一种悲天悯人的声音发表见解。“XJ-5452412”，它说，“是宇宙中最可怕的行星之一。它原本不该存在，也非自然产物，而是某个具有高度智慧的邪恶种族为了其不可告人的目的秘密创造出来的。宇宙联盟曾多次开会表决将它秘密销毁，但每次它又秘密地重生了。目前我们并没有关于这颗星更多的详细信息，只能断言，在这颗星上，一切罪恶都是有可能的。”两个人对视着，脸色都有些苍白。

“这样不好，很不好。”门在他们背后娇滴滴地插

嘴说道，“你不该把事实真相告诉他们，有背人道主义精神。”

“闭嘴。”小册子冷冰冰地回答，“我是专业版的，不用你来告诉我该怎么做。”

“其实这是一个bug，”色子也插嘴了，“XJ-5452412星原本不该纳入游戏版图的一部分，但我没想到真有人会抽中这里。悲惨，太悲惨了。”

“你们都闭嘴。”7号一边说一边握紧手里的色子，说，“任务是什么？”

“你要先扔我。”色子从他指缝间含含糊糊地说，“别忘了祈祷。”

7号照做了，扔出的数字是4。

“4号任务。”色子说，“你要跟这颗星上的智慧生物取得联系，并问它们这样一个问题：‘宇宙的意义是什么？’”

“这算什么任务！”7号狠狠跺了一下地。色子不说话了，门也闭上了嘴。

四下里一片寂静。

“怎么办？”菲看着他。

“只能向前走”，7号说，“不要停，不要向两边看，看我们剩下的好运够用多久。”

他们走了很久，滚烫锋利的石片割着赤裸的脚底，尽管疲惫，却不能停下脚步。空气很干燥，两个人很快开始觉得渴，但他们没有带水。

“如果真的死在这里会怎么办？”菲问，她漆黑的眼睛里开始流露出一丝惶恐。

“你买保险了么？”7号问。

“没有。”

“那就没什么可担心的。”

他们继续向前走。太阳悬在头顶上方某处，一点一点移动，像是有意在折磨着脚下的两个人。前方除了戈壁还是戈壁，漫无边际，甚至看不到一个休息站。菲突然停下脚步。“那是什么？”她用纤弱的手指向前方。在一片峭壁的阴影中，依稀有一个小小的黑点。他们尽力向那个黑点奔过去，看见一个半人马B星人，或者说，一个曾经是半人马B星人的东西趴在那里。身体表面原本湿润的腮全部被炽热的阳光烤焦了，身后拖着很长一串干涸的脚印。他还有一线生气，缓缓抬起头顶上方巨大的眼睛望向他们，眼中闪过一丝微弱的意义不明的光芒。紧接着他伸出一只触手，像一段干枯的藤蔓在沙砾上缓缓爬行，划出一个笔画简单的符号。然后他就死了，死得像一条发臭的咸鱼。两个人沉默地注视着地上那个符号。阳光很热，他们背上却渗出冷汗。

“你觉得他想告诉我们什么？”菲握住7号的手。

“不知道，你觉得这符号像什么？”

“像一个汉字。”菲侧过头，“‘干’，这个字含义很丰富。”

“好的还是坏的？”

“大多数时候是坏的，要多坏有多坏。”菲打了个寒颤，“但我不认为半人马B星人会认识这个字。”

“也许他想描述他看见的某个东西”，7号说，“也许那个东西让他产生了某些联想，也许那个东西害死了他。”

“我们怎么办？”菲说。

7号拉开那条“死鱼”的触手，从里面拿出一颗色子。“拿着这个。”他把它放进菲手里，紧紧按住，“如果这次能活下来，会有用的。”

“我们还要向前走么？”

“只能往前走”，7号最后一次抬头望天，“没有别的选择。”

他们一直走着。太阳落下去了一些，但沙砾依然很烫，脚步越来越沉重。这颗星的重力也是一个看不见的杀手，一点一点消磨着他们的意志。

7号摔倒了。在接触地面的一瞬间，他突然有一种熟悉而又陌生的归宿感。“我真的不行了……”他声音嘶哑地说。菲跪下来，双手捧住他粗糙消瘦的脸；她的表情很像是在哭，却流不出一滴眼泪。“你要……继续向前走。”7号费力地说，“如果你能活下来，能平安回去，我的保险赔偿金，你和我女儿一人一半……”

“什么保险赔偿金！”菲说，“我们都要活着回去，赢奖金。我们三七开，早就说好的。”

7号摇摇头。

“我不该带你出来。”他说，“送外卖……很好，很有前途……游戏，太危险了……”他的神志渐渐不清醒了，或许连这里的空气都有毒。菲用尽全身力气架起他，一步一滑地向前走。7号还在梦呓般念叨着：“你要……吃胖一点，没人喜欢瘦女人……”

他们向前走。

一直向前走。

不要停。

不要向两边看。

菲拖着7号爬上一片坡地。风猛烈地吹；阳光从几万米的高空上砸下来，带着可怕的硬粒子流。悬崖边有一小片淡漠的白影在风中飘摇，像一段白骨，又像一丛即将枯萎的小花。菲跪倒在地上，膝盖和小腿上伤痕累累。她用尽最后一点力气，抬起头，向前方望去。眼前的景象震惊了她。“我看到了！”她大喊起来，用力拍打昏迷不醒的7号，掐他的人中。“醒醒！”她说，“看一眼，那里！”

7号勉强睁开眼睛。“什么？”他低声说，并不十分明白发生了什么。

“那条咸鱼看到的，就在前面！”菲像个疯子般尖叫着，“干！就在山后面，电线杆！”

7号向前看。他看见了，电线杆，一排一排，衬着紫黑色的天空，矗立在很遥远的地方。

菲还在尖叫，双手紧紧掐着他的胳膊，“这是地球！你明白么？宇宙里最邪恶的星球，我们回到地球上了！”

7号颤栗地爬起来，两行久违的泪水冲破他的眼眶落了下来。“这是真的？”他轻声说。

“当然真的！”菲又叫又跳，“我们在地球上，我们的家，我们死不了了，让你的保险金见鬼去吧！”

他们紧紧拥抱在一起，像两个小孩子。“让我们回家！”7号说，他突然又有了力量。

“回家。”菲点点头。他们一起搀扶着继续向前走，向那一片电线杆的方向走去。

“我要去把中餐馆的工作辞了。”菲说。

“我要回家去看我女儿”，7号说，“再雇个律师把我妻子休了。”

“我要好好吃，吃很多很多，吃得胖胖的。”

“我要喝酒，吃中国菜，喝二锅头。”

“然后呢？”菲停住脚步，“你还会回来么？”

7号思考了一下，说：“也许，你呢？”

“为什么不呢？”菲说，“我们有了两枚色子，有了吃的喝的，游戏还没有结束。”

“最重要的是你”，7号说，“你是我的福星。”

“我们还有任务没有完成。”菲继续说下去，“宇宙的意义是什么？”

“42！”两个人一起回答，然后哈哈大笑。

他们继续向前走。太阳在前方缓缓落下，把他们的影子越拉越长。（全文完）

林晓：道听途说和添油加醋是目前网络流行的两大“美德”，因而会有“国标馒头要圆形”，某女星所嫁富豪“身价两百亿，有私人737飞机”等种种传闻。古人云，耳听为虚眼见为实。还要再加一句，请用自己的脑子独立思考，调查与实践才是检验真理的唯一标准。所以我对那些不出门而评说天下事且坚持其论点的人，只能避而远之。2008年就这样在网络的流言中开了头，但想想2007年的开头娱乐新闻是某痴情女狂追明星，今年还真要“好一点”。那些喜欢八卦的人啊，娱乐代替不了生活，别乐着乐着日子就混过去了。

来信请寄：北京市亮甲店130号恩济大厦5层512室 林晓收（邮编100036）。请在信封上注明“读者来信”。
或E-mail：linxiao@popsoft.com.cn，信件主题请注明“读者来信”。

DR留言板

新年新杂志，你喜欢吗？

湖北 陈杨

改版的“在线争锋”读着非常舒服。关于网络游戏新闻和评论在网上鱼龙混杂，而在其他杂志上难以获得。“在线争锋”提供的消息准确，评论客观。

北京 刘繁茂

个人认为01期“评游析道”栏目的3篇文章都相当有意义，有很高的可读性。只是担心3篇同样优秀而又同时包含大量信息的文章放在一起，读者会不会因认真阅读而导致思维疲惫甚至审美疲劳？

山东 赵魏尧

新颖！01期的大软从封面上醒目的“零售5元”，到我喜欢的“前线地带”都和2007年有很大区别，就连秘技屋也如此华丽，确实不错。TOP TEN增加了“热门游戏排行榜”，有了新的活力。看来小编们很努力地想把杂志做出新意来呢！

湖北 刘三泉

01期的“专题企划”不错！“前线地带”的改版也很好。

山东 姜智

给我印象最深的莫过于01期的编辑部报告《静观于心》——08年文章上下真功夫。看到它相信每一个忠实的“软饭”都会很高兴、很感动。由此我想到了很多：如今这个社会、各行各业尤其是媒体，都或多或少的急功近利，生活中的每个方面快餐似的东西越来越多。就拿我身边来说，如今的大学也是这样一个地方，有几个人在真正地做学问，又有几个人能真正地搞研究呢？——少之又少！真的希望有越来越多的人能像大软这样的态度面对工作、面对生活。我也是一样，套用这句话：2008年学习上下真功夫！呵呵。最喜欢8神经的《当无聊的游戏碰上有趣的你》，有很多人在问怎样才能让自己真正快乐起来，我觉得快乐取决于内心，而不是外物。另：我是忠实的实况迷，FIFA 08的攻略早都刊登了，什么时候弄篇PES 2008的呢？期待ING！



黑龙江 曲泽源

听说多位小编即将为人父母，真的吗？太棒了！我还担心各位会因忙于大软而终身不娶或不嫁呢，看来我的担心多余了啊。这都快有宝宝了，恭喜恭喜！顺便问一下，编辑部还有谁是“铁杆司令”吗？告诉一下，各位“软盘”可是十分乐意做红娘的哟。

01期大软细节的变化使我欣喜，这期大软很棒！各位小编真是煞费苦心。就说“攻城略地”里新增的“为什么要玩这款游戏”这条，多贴心多实用啊！大软“在竞争中求发展，在创新中谋生存”的职业精神，是能够独步“杂坛”的法宝！希望大软能够在新年多加强对国产单机游戏的报道，推动玩家对国产单机游戏的认识。希望各位小编们再接再厉，为广大“软盘”们带来更多更好的精彩作品，更加perfect的大软！

林晓：2008年01期的大软我也爱看。杂志不加页码，我们就只能在内容上下功夫，看来我们的努力读者您还是眼睛贼亮亮的发现了啊！还有什么能比这更开心呢！国产单机游戏我们是一定会支持的，“评游析道”的审美疲劳8哥是会避免的，Cross还会把攻略搞得华丽的……真要是有人做红娘，啊，我先替单身们谢谢了。如果有适龄之未婚男女青年，欢迎把资料发到我的信箱里，我先给大家过目……

读者自拍

胡城志：从1998年开始我就接触大软了，那时是我哥买，我看。从1998年的黑白页到今日的全彩真是翻天覆地的变化。拿到2007年第24期《大众软件》是在12月13日，我生日的那一天。这不，凑个热闹来了张我与《大众软件》的合影留念。看了king的编辑部报告后我激动万分，的确，5元128页全彩，在这个物价不断上涨的社会已经属于极度濒危的杂志了。而大软还能一如既往地保持5元不变，实在是难能可贵。祝愿大软在新的一年里能有新的突破和进步，也祝愿编辑部众位小编幸福安康、工作蒸蒸日上！



正宗云南土著：晓月

上次周年庆活动没能参加，特此在新年之际送上藏头照一张，以示支持。本照摄于半年前暑假，每次假期我都会背着半年大软穿越半个中国，带回家收藏。很高兴在新年之际，大软能比我高了（本人身高175cm），小编们一定要加油啊！



谁不说俺家乡好



林晓：春节了，编辑部放假了，干什么去？那还用说，春节这阖家欢乐的日子当然得回家和老爸老妈团聚啦！于是各位老编、大编、小编，纷纷使出浑身解数扑票（火车票啊！飞机那个全价太贵了），为的是奔赴祖国的四面八方。别忙诸位，走之前先给咱读者介绍一下你们的家乡。美不美家乡水，亲不亲故乡人，咱中国人骨子里最固有的观念就是乡土难离、落叶归根（我这都说什么呢）。来来来，大家谈谈——

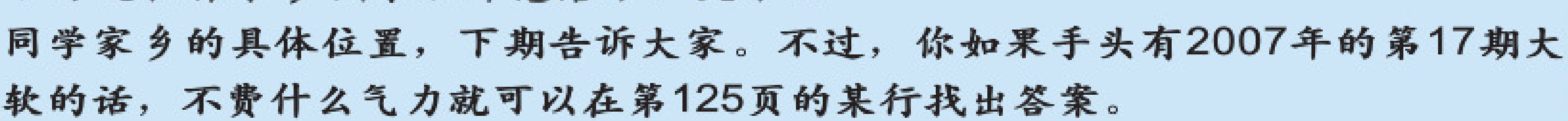
星尘：山城雾都火炉，Oyeah！

林晓：诸位猜到他的家乡是哪里了没有？他每次回家都会给我们带来合川桃片。桃片好味道，我喜欢椒盐的……好吧，答案下期告诉你们。



Mr.A：俺的家，朋友来了有好酒，豺狼来了有猎枪。

林晓：A同学，不要说你这没创意的。人家出谜语你也出，人家说的那是地方特色，你说这两句套得上多少地方？搞不好就把你家乡搁东北那疙瘩了。关于A同学家乡的具体位置，下期告诉大家。不过，你如果手头有2007年的第17期大软的话，不费什么气力就可以在第125页的某行找出答案。



电子土豆：长江之滨，吴王古都，武昌鱼的故乡，就是我的家乡。

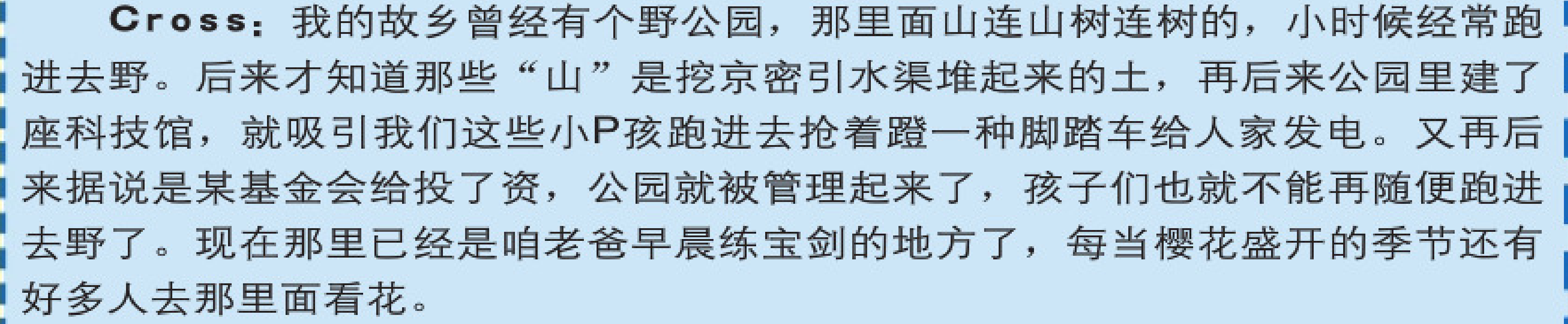
林晓：你们商量好要搞谜语大全是不是？那我得抓狂了。难道咱们这栏目改成了“中国地理常识调查”？不过昨天还有人问我青海在哪里……好吧，大家温习一下中国地理也不错。说到武昌鱼，土豆同学曾经给我们带回过咸味的腌制品，还不错。但我对这种鱼有感情还是因为有这样伟大的诗篇提到过它：“才饮长沙水，又食武昌鱼。万里长江横渡，极目楚天舒。不管风吹浪打，胜似闲庭信步，今日得宽余。子在川上曰：逝者如斯夫！风樯动，龟蛇静，起宏图。一桥飞架南北，天堑变通途。更立西江石壁，截断巫山云雨，高峡出平湖。神女应无恙，当惊世界殊。”这是毛泽东1956年在武汉畅游长江时的感兴之作《水调歌头·游泳》，请读者大声朗读以体会诗词之美。好了，土豆同学的家乡知道是哪儿了吗？——可不要以为就是武汉哦！


嘉峪关

太漠小虾：我的老家，是徐福东渡的出发地，田横五百壮士反抗暴秦的堡垒，八仙的故乡蓬莱。不过，我的居住地，可是在万里长城最西端，新兴的工业化城市嘉峪关！

林晓：小虾同学溯流求源，祖籍现籍都不忘记，好同学啊！蓬莱的海市蜃楼，嘉峪的边关晓月，发思古之幽情，念天地之悠悠。怪不得小虾同学天生就有浪漫的文艺腔调，那真是一方水土养一方人啊！


蓬莱



Cross：我的故乡曾经有个野公园，那里面山连山树连树的，小时候经常跑进去野。后来才知道那些“山”是挖京密引水渠堆起来的土，再后来公园里建了座科技馆，就吸引我们这些小P孩跑进去抢着蹬一种脚踏车给人家发电。又再后来据说是某基金会给投了资，公园就被管理起来了，孩子们也就不能再随便跑进去野了。现在那里已经是咱老爸早晨练宝剑的地方了，每当樱花盛开的季节还有好多人去那里面看花。

林晓：C同学，按照你这描述，我们就算想把你的故居保护起来收门票，都不知道到哪儿找你这故居去！那个……你！还是让我来透露一点椅子居士的籍贯吧——货真价实北京人儿，喝永定河的水，吃东来顺的涮羊肉，骑28自行车穿街走巷，倍儿实在！


北京玉渊潭

另：2008年02期第123页上的桌面都是谁的呢？答案揭晓，看你猜对没有：1.游戏评测用机的桌面；2.不能透露姓名的准妈妈的桌面；3.8神经的桌面；4.电子土豆的桌面；5.Cross的桌面；6.林晓的桌面；7.野花的桌面；8.美编Sunny的桌面；9.记者cOMMANDO的桌面。



bbs.popsoft.com.cn
大软之家，
软迷软粉快来抢地盘

软硬兼顾板块官方群正式开通
群号：52477356
用途：主要用于软硬、数码版面问题咨询、解答。
欢迎广大盘友加入。

林晓：大软地盘，简称软盘，记住了。大软的“硬件评析”版上常有介绍笔记本电脑选购的文章，读得多了，读者也颇有心得体会。下面这篇文字就是一位半年内买了5台本本的软粉发在软盘里的选本心得。原文过长，这里摘选其中部分。有感兴趣的朋友可以去软盘的“硬件纵横”版查询。

[硬件纵横] 买本经验报告（摘选）

作者： muddy21

关于网络

“本友会”是个本友们聚集的地方。这里聚集的都是已经购买、准备购买或是高度关注同一本子的朋友们，大家目标相同，聊起来那自然是气氛热烈、无话不谈。本子有什么缺点、用起来有什么问题、驱动到哪里下、售后在哪里找，在这里你都能找到答案。如果你还有什么想问的，发帖就是了，大家都是活雷锋。

关于800电话

现在各大品牌笔记本厂商基本都开通了自己的800免费咨询电话，既然是免费电话，就不用客气了。那么该问点什么问题呢？劝你不用冥思苦想了，太难的他回答不了，太敏感的他不会回答，太简单的又显得没水平，咱还是问点实在的。比如：近期商家有没有什么促销活动，会提供哪些优惠或是有什么赠品；机器的标配有哪些，送不送原厂包。还可以询问下当地高级经销商的地址和电话，一般来说，在官方登记的经销商相对可靠一些，可以去他们店里看看。

P.S.“您好，您所拨打的号码是空号”——电信网通收钱，移动联通服务？还是算了吧。

关于时间

周二到周四是最佳时间。物以稀为贵，这个时间一般客人较少，所以你就比较值钱了，一来你有充足的时间可以和商家软磨硬泡、讨价还价。

二来商家为了做成一笔生意也会适当的给予让步。

关于商家

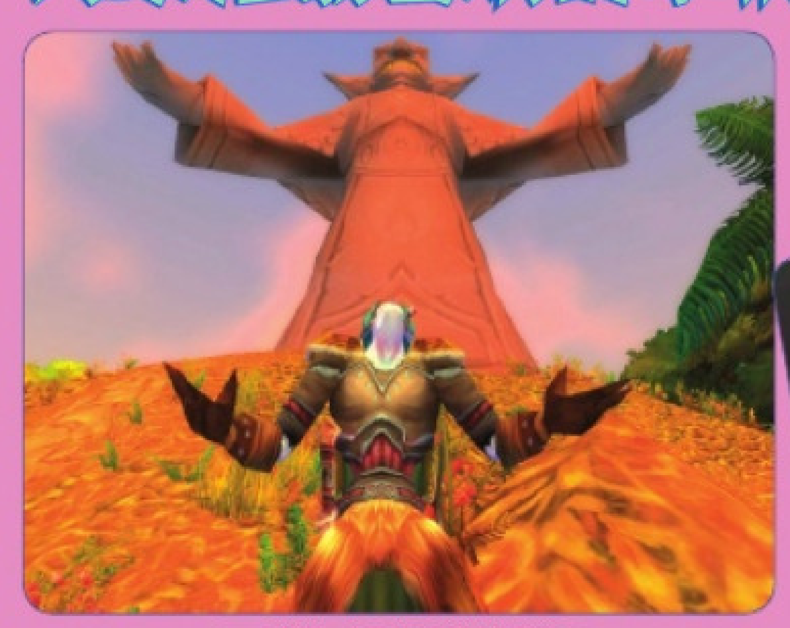
商家惯用奥义——“转”，奥义精神：低价诱之，设法转型，高价成交。奥义原理：一般顾客只对自己欲购机型的市场价格比较了解，对其他机型价格往往一无所知，设法转型后，可以以高价卖出。

操作方法：当顾客上门时，对其所要机型，报以低于市场价150元左右，先把其吸引住。记住态度要诚恳，表明我们很想做成这笔生意，让他放松警惕。然后，带他去看样机。看机过程中，可以不经意间发表些对此机的个人看法，先夸夸它的优点，再感慨其不足，关键要设身处地、语重心长、动之以情、晓之以理，适当结合些专业性词汇和概念，力争做到让顾客云里雾里，把你引为知己。这时，可以很自然地向顾客推荐些“主力热门机型”，并给以其极其“公道（1000+）”的优惠价格，再配合丰富的赠品动其心，此事可成矣。

关于价格

只有买错的，没有卖错的。永远不要指望自己能在商家的底价买到商品。其实只要是在这件商品的合理价格范围内，不要吃亏或是少吃亏就很不错了。

[单机岁月] 大家把最喜欢的单机游戏图片发上来吧


西张东望提供的酷图


maojianping66提供的藏品之一


涡流水晶喜欢这个


david：与祖玛很相似的MSN游戏


onlyhumen的最爱

大众活动

《合金战纪》游戏活动答案及获奖名单

《合金战纪》游戏由北京道道通网络科技有限公司代理运营，这是韩国CYKAN Entertainment公司的大型横版动作类网络游戏。游戏采用目前比较少见的3D横版过关式游戏风格，即玩家需要个人或组队进行游戏，通过一关一关的挑战才可以获得地图的开放和游戏经验、道具的收益。

游戏整体画面以3D卡通风格为主，色彩比较鲜艳，背景画面能让玩家体验空间层次上的真实感受。游戏操作简单，完全由键盘控制，上手容易。但是随着游戏的深入及难度的增加，对玩家操作的要求也就大大提高。游戏还支持游戏手柄，让玩家可以舒服自在地感受格斗网游所带来的快感，体现了极高的游戏自由度。

最终答案

获奖名单

眼疾手快奖：5名。奖品为便携式腰包音响1个。

江西 李　磊　　江苏 许建平　　山东 逄钦文
四川 谭春波　　山东 李汝国

纪念奖：20名。奖品为烟灰缸1个。

天津 张　雷　　湖北 金雷鸣　　山西 汪　可　　浙江 孙晓伟　　福建 刘　雷　　甘肃 张　云
四川 王　坚　　湖南 黄陈熙　　北京 郭　巍　　吉林 曹　青　　北京 郭子君　　辽宁 陈　斌
湖北 吴家敏　　河北 许　建　　四川 李　昂　　安徽 陈　骏　　山东 叶　为　　浙江 钱孟荣
福建 杨胜利　　山西 盛　浩





林晓：我要给你们看的，是一位高三同学的来信（我删去了一些不太通顺以及过激的字句）。他肯独立思考，有自制力，不偏听偏信，我觉得很难得。他的来信，当然只是代表他的个人观点。我希望，在更多人思考他所思考的问题的时候，也能够像他一样用实践而不是情绪说话。

（本文仅代表作者个人观点）

戒网

辽宁　绝版@狐狸

我是一个从网络洪涡里走出来的人。对网络，我的认识足够深刻。首先，人在消沉时容易喜好上网，这是我的亲身感受。我是早上6点起来上学，中午12点到家先打开电脑，再抱着饭碗到电脑前边吃饭边看，到12点半走人上学，晚上8点半回家还是打开电脑一直到11点关机睡觉。周六、周日时早上9点上线一天不下，晚上11点左右睡觉，几乎空余时间都上网：游戏、看视频、听歌、看新闻、与人聊天，可我真的没有成瘾。因为现在的我说不上就不上了，只有周日上网20分钟与在美国的母亲聊天，别的时间碰都不碰网络，也不想。这足以证明成瘾的说法在我身上不成立。

我玩过的游戏很多，单机游戏和网络游戏都有。但我都放弃了。我开始时用大量时间冲入网络，也是因为自身的学习成绩不济，人际交往不顺才会这样，去网吧玩游戏之前，就已有众多恶果。我想大多数的青少年也与我一样，在上网之后被家长把一切不好的罪名都归咎于网络。网络并不会天然地使人成瘾。

网络教唆青少年，使成年人的犯罪率上升，这个更是无稽之谈。有学者说，像《反恐精英》这类游戏使青年学生头脑中有大量凶杀暴力思想。我认为他说的不对，不仅是观点不对，还因为他根本就没有资格，因为他肯定没有认真地去玩一玩现在流行的游戏。其实游戏对人的影响与电影电视、小说无异，对人都有潜移默化的影响。可为什么时下所有人都去声讨网络、声讨游戏而不去更加关注别的文化媒介呢？日本动画片《名侦探柯南》里不但教人怎么杀人，还教人如何不被查出是凶手，这难道不暴力？吴宇森导演的暴力美学，说白了不就是暴力得漂亮点，可骨子里依旧是暴力。还有《古惑仔》……太多了，网络文化是青少年犯罪增多的罪魁祸首，那这些影视作品呢？

我为什么要戒网？直接原因是因为我与父亲的君子之约——我一日不上网，他便戒一日的烟。这不就是现在最流行的一个词——“双赢”嘛！主导原因是因为要高考了，时间不够。所以说是戒，倒不如说是没空玩。学习充实大脑的知识使我没有闲暇，自然便不想玩了。网络在我看来只是一个工具，玩时是个娱乐工具，看新闻只是一个简单的媒体工具。不要动不动就把电脑网络之类说上什么道德高度、人性角度等，不值当！

当然，网络像所以事物一样有黑暗面；当然，也像所以事物一样，光明多于黑暗。我想在当今IT业中史玉柱这样的人还是极少数，所以不必过于担心网络文化的变质。

我只是想给所有与我同样的人提个醒，网络不是一切，如果你也不承认你对网络成瘾的话，也像我一样放下它，向周围的人证明你是对的。我希望它早日走上规范，被人们所认同；我还想叫所有人知道，其实他们一直被个例所左右，真相只有通过实践才会了解。我想，所谓“网络洪涡”本就是只有你浴缸放水时的漩涡那么点大！

快评



红红的封面有点新年的意思。“专题企划”这次不深沉了，玩了把游戏中的爱情。那么多的游戏里讲到爱情，怎么还是觉得讲得肤浅呢？现实生活中，千万别把爱情当游戏。网络时代的那篇踹文章真不错，我看了立刻照文上网，赶紧加入“踹”之族，也时尚一把。8神经的“评游析道”新栏目新年气势十足，这第二盘菜也是要趣味有趣味要深刻有深刻，一个字：赞！（上海 李智新）

林晓：2008年第04期的《大众软件》，欢迎评论。请E—mail：linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评说将刊登在杂志上，并可得到精美的礼物。

QQ MSN 万能五笔 迅雷 暴风影音 ACDsee Foxmail

从常用软件看人品

——网络安全时代的排行榜

■晶合实验室 电子土豆

记得去年这个时候我曾写过一篇题为《写在Vista时代之前》的榜评。一年过去了，Vista在微软的强势推动下“走”进了千千万万的品牌台式机和笔记本电脑，只是尚未真正走进广大普通用户的心中。与当年Windows XP取代Win9X的过程相似，Vista在界面习惯、资源占用、兼容性等方面的问题都影响了用户的接受度。也许微软的愿望和用户一样，都在期待SP1的早日出现。而《大众软件》在2008年里也会为大家准备更多有关Vista的专题，与大家一起去发掘Vista的潜力，发现它的真正魅力……

操作系统的更新是一个相对漫长的过程，而不管平台如何更替，软件还是每天都要用的。这回就让我们看看大软的编辑们都在用什么软件。

电子土豆：各位大众软件的编辑同志们请注意，现在开始八卦了。你们自己平时最常用的3个软件是什么？PS：输入法也算。

曌雯（网络时代）：QQ、MSN Messenger、金山毒霸。

土豆点评：上网—即时通讯—杀毒，天天关注最新网络文化网络趋势的曌雯同学，很简单，很专注。

星尘（实用软件）：Emeditor、MSN Messenger、Fterm，还有微软拼音输入法。

土豆点评：身为软件栏目编辑，星尘同学列的几个软件十分朴素。大概是平时五花八门的软件装得太多，轮到自己用反而喜欢返璞归真了。不过，土豆还是推荐试试本期热门软件排行榜上位列第11名的“搜狗输入法”，可在线同步更新用户词库。依托网络的词库词汇量超大，保证货真价实，童叟无欺……啊，谷歌输入法的粉丝们别急，后面就有你们的同好。

Say（工具快报、应用心得）：记事本、IE、KMPlayer。

土豆点评：每期给大家推荐大量新软件小软件的Say同志居然还在用记事本……就不说啥了，适合的就是最好的。不过我们的排行榜上也确实很久没看到简单易用的文字处理软件的身影了。

Artec（硬件评析）：Foobar2000、eMule、MSN Messenger，输入法是Google拼音；俺还有个ACDSee，每天都用来看相片。

土豆点评：Google的粉丝果然冒出来了，边做评测边看照片、Down电影听歌，Artec同学果然是悠哉游哉。不过为啥不考虑一下长期在榜上的“快车”呢？现在它已加入了BT及eMule等多种协议了，一“车”跑天下。

Suki（前线地带）：万能五笔（WoW里用极品五笔）、腾讯TT，另外最近还在勤奋地学习InDesign。

土豆点评：终于有位五笔爱好者了，可惜从早年的紫光拼音到现在的搜狗输入，这些年排行榜上就只有拼音输入法的身影了。至于InDesign，莫非Suki姐姐也开始热衷平面美术设计了？

8神经（评游析道）：QQ、Emule、Winamp。

土豆点评：曾经位列TOPTEN之“经典软件名人堂”的元老级人物——Winamp，终于又出现了。

林晓（读编往来）：火狐狸（土豆注：Firefox）、Word、智能狂拼。

Artec：果然是作家（土豆小声说：林晓JJ可是正宗的科幻作家）。

星尘：她用Firefox能避免很多中毒情况……

土豆点评：虽然这期的榜单上没有浏览器的身影，但并不代表它不重要，或许大家已对它熟视无睹了。

大漠小虾（在线争锋）：Photoshop、eMule、Maxthon。

星尘：顺便说一句，我觉得Maxthon没The World（世界之窗）好用。

野花：我最常用的是千千静听、暴风影音和搜狗输入，其实都是每个人用得最多的。瑞星、360安全卫士等也算一个，只不过这些安全软件都是幕后工作者，在自动监护系统。

土豆点评：是啊，瑞星杀毒、金山毒霸、卡巴斯基、木马克星……在热门软件排行榜前20名中占据了4席，而十大热门下载软件排行榜里也有3款反病毒软件的身影。网络时代什么最重要？安全！

生铁（记者）：我用的软件很多，3个恐怕远不够列，按使用频率最多的顺序往下列吧。

1.Windows记事本；

2.瑞星杀毒软件2008版，用习惯了，总在后台呆着；

3.腾讯QQ和MSN就不用说了；

4.快车——它是沟通网络世界的火车、飞机、邮政系统，它也一直是我们热门软件下载排行榜上的佼佼者；

5.WinRAR，海量信息时代，随便Down点什么都可能是压缩过的；

6.Windows Live Writer——可以更方便发布Space日志的微软官方桌面软件；

7.暴风影音，码字码累了看看片子；

8.Photoshop——有时用一用，处理照片，或修改游戏里的图片和头像；

9.Acdsee

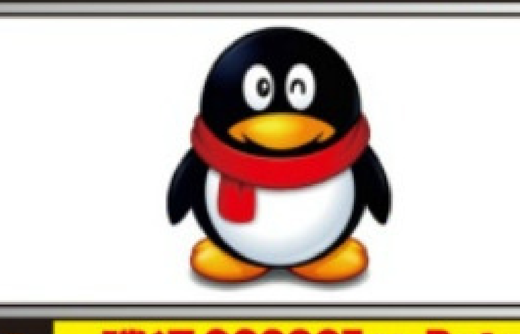
除了，这些实际上我很少用什么别的软件了。

土豆点评：很全面很专注（这句式听着很耳熟吧），仔细一看这些软件倒有一半以上位列我们的TOPTEN“快车下载排行榜”，莫非生铁同志最近新买了台本子，对着我们的榜单装备了一番么？



TOP TEN

快车 FlashGet 热门软件下载排行榜







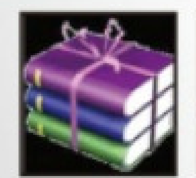
2 快车（FlashGet）2.0 95 251



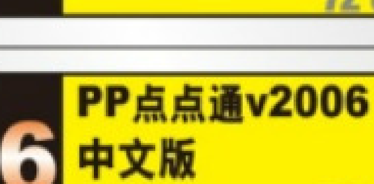
3 瑞星杀毒软件2008 88 711



4 暴风影音3.1 v3.07.12.20 80 256



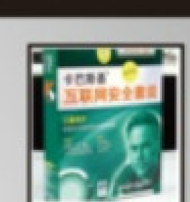
5 WinRAR 3.71官方简体中文版 72 369



6 PP点点通v2006中文版 63 242



7 超级兔子魔法设置v8.2 54 968



8 卡巴斯基360豪华版7.0 45 544



9 金山毒霸2008杀毒套装 41 904



10 木马克星2008 0105 33 895

本榜单数据由快车网提供
（该榜单内数据为月度下载次数）



名称	版本号	名次	票数	升降	制作
迅雷（Thunder）	v5.7.2.371	1	3143	○	深圳市迅雷网络技术有限公司
QQ	2007	2	3031	↑	腾讯
瑞星杀毒软件	2007	3	3028	↑	北京瑞星公司
暴风影音	2007 v7.02	4	2918	↓	暴风网际科技有限公司
Windows优化大师	7.7Build7.3	5	2871	○	鲁锦
Real Player	10.6中文版	6	2810	↑	RealNetworks
金山毒霸	2007	7	2780	↓	金山公司
WinRAR	3.62	8	2711	↓	Eugene Roshal
金山游侠	V	9	2654	↓	金山公司
金山词霸	2007	10	2603	↑	金山公司
搜狗输入法	3.0	11	2557	↑	搜狐公司
360安全卫士	3.70	12	2413	↑	奇虎公司
卡巴斯基	7.0	13	2339	↓	卡巴斯基实验室
BitComet	0.91	14	2222	↑	RnySmile
金山快译	2007	15	2174	↓	金山公司
紫光华宇拼音输入法	3.0.0.3045	16	2089	↓	北京紫光华宇软件股份有限公司
Office	2007	17	1989	↑	微软
超级兔子魔法设置	8.2	18	1921	↓	蔡旋
快车（FlashGet）	2.0 Beta 4	19	1747	↓	网际快车信息技术有限公司
木马克星（iparmor）	v2007.51	20	1741	↓	罗建斌

（本榜所列软件版本号截止2008年1月16日）

邮发代号：82-726
零售价：¥5.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN